

100% ¡GUÍAS XBOX! A-Z CÓDIGOS Y TRUCOS

NÚMERO 1

CÓDIGOS • TRUCOS • SECRETOS

Trucos y Claves

PARA CONSOLA

SOLUCIÓN COMPLETA  
CON MAPAS

# HALO 2

MAPAS Y SECRETOS!

# GUÍA COMPLETA

PASO A PASO  
MAPAS DETALLADOS  
SECRETOS Y TÁCTICAS

150  
CÓDIGOS DE  
TRUCOS

¡ADEMÁS! ▶▶

XBOX  
LIVE

ESPECIAL HALO 2

GUÍA COMPLETA DE LOS MAPAS  
PARA LOS NIVELES MULTIJUGADOR!

TÁCTICAS COMBATE EXPERTO  
LOCALIZACIONES DE TODAS  
LAS ARMAS  
NIVELES DE EXPERIENCIA

TÁCTICAS



SECRETOS



ARMAS



ÁS GUÍAS  
NTRO...

ESDLA: LA TERCERA EDAD ■ PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO ■  
MORTAL KOMBAT: DECEPTION ■ CALL OF DUTY: FINEST HOUR ■ STAR  
WARS LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II: LOS SEÑORES SITH

Trucos y Claves para Consola nº1 • España • 4,95€



8 414090 242257  
MC EDICIONES



01

02

03

04

05

06

07

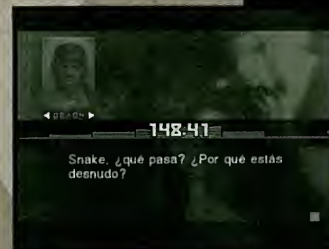
08

# LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE METAL GEAR SOLID 3

El último juego de la serie Metal Gear Solid es una aventura épica llena de peculiaridades. Esta completa guía, diseñada para ser utilizada tanto por veteranos como por principiantes, detalla todo lo que necesitarás saber sobre la nueva obra maestra de Hideo Kojima... y mucho más que nunca habrías imaginado.

- ★ **Expuestos:** cada secreto, cada arma, cada centímetro es explorado y documentado.
- ★ **Descubiertos:** la guía de estrategias alternativas detalla los objetos, técnicas y trucos ocultos.
- ★ **Investigada:** toda la historia detrás de la trilogía de Metal Gear Solid.
- ★ **Detectados:** todos los objetos que puedes recoger, incluyendo animales y plantas.
- ★ **Además:** ¿desconcertado por las extrañas ranas de plástico? Te explicamos lo que son, por qué existen y cómo encontrarlas todas!

PIGGYBACKINTERACTIVE.COM



- ★ **Práctica:** el camino perfecto a lo largo de la aventura.
- ★ **Concisa:** mapas detallados y con anotaciones de todas las áreas.
- ★ **Fidedigna:** estrategias y tácticas probadas, desarrolladas por expertos en el juego.
- ★ **Definitiva:** trucos para luchar contra los jefes de nivel.



## YA A LA VENTA



# Trucos y Claves

PARA CONSOLA

Directora: Rosa Delamo  
xbox.bcn@mcediciones.es  
Paseo San Gervasio, 16-20  
08022 Barcelona  
Tel: 93 254 12 50  
Fax: 93 254 12 62

Colaboradores y traductores:  
Carmelo Sánchez, Pep Artés, Ana Pérez,  
Miquel López y Carles Sierra

Corrección: Merche Tabuyo

Maquetación: Domingo Melero

Fotógrafo: Sebastián Romero

Directora Comercial: Carmen Ruiz  
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad: Beatriz Bonsoms  
bonsoms@mcediciones.es  
C/Orense, 11  
28020 Madrid  
Tel: 91 417 04 87  
Fax: 91 417 04 84

EDITA



MC Ediciones S.A.  
www.mcediciones.es  
Paseo San Gervasio 16-20  
Tel: 93 254 12 50  
Fax: 93 254 12 63  
08022 Barcelona

Editora: Susana Cadena

Gerente: Jordi Fuertes

Suscripciones: Manuel Núñez  
Tel. 93 254 12 58

Imprime: Printerman  
Tel: 91 628 03 60

Impreso en España (Printed in Spain)  
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 4,95 €  
Depósito legal: M-13048-2005  
04/05  
Printed in Spain

Distribuye COEDÍS, S.L.  
Avda. Barcelona, 225  
Tel. 93 680 03 60  
08750 Molins de Rei - Barcelona

Delegación en Madrid:  
C/Alcorcón, 9  
Polígono Industrial Las Fronteras  
Torrejón de Ardoz - Madrid

Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos  
de Solutions Xbox Tips & Cheats son copyright de  
Highbury Entertainment Ltd, Reino Unido, 2005.

Ninguna parte de esta guía puede ser reproducida  
o transmitida en cualquier forma, lengua, en todo o  
en parte sin la previa autorización por escrito del ed  
itor. Queda totalmente prohibida su reproducción en  
ningún medio, electrónico o mecánico, incluido  
fotocopias, grabaciones o cualquier otro sistema  
sin el permiso por escrito del editor.

LOS MEJORES  
TRUCOS PARA  
LOS MEJORES  
JUEGOS DE  
XBOX

150  
CÓDIGOS DE  
TRUCOS



**Trucos y Claves**  
PARA CONSOLA

# SUMARIO

LA ÚNICA REVISTA DE TRUCOS Y GUÍAS PARA XBOX

**GUÍA  
CON  
MAPAS**

# HALO 2

SOLUCIÓN COMPLETA  
PARA LA CAMPAÑA DE UN JUGADOR

006





ADemás

074



# STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPUBLICA II: LOS SEÑORES SITH

LA SOLUCIÓN CON MAPAS EMPIEZA AQUÍ

066



# MORTAL KOMBAT: DECEPTION

TODAS LAS FATALITIES DE LOS PERSONAJES

094



# CALL OF DUTY: FINEST HOUR

GUÍA COMPLETA PASO A PASO

110

# POP: EL ALMA DEL GUERRERO

UNA COMPLETA GUÍA PASO A PASO DE 27 PÁGINAS, QUE INCLUYE LOS DIFERENTES FINALES SECRETOS

052

# XBOX LIVE

## ESPECIAL HALO 2

Te ofrecemos una guía completa con todos los niveles multijugador del juego.



TÁCTICAS PARA CADA MODO DE JUEGO



MAPAS CON TODAS LAS ARMAS



ESTRATEGIAS PARA AYUDARTE A GANAR

SUMARIO



## TRUCOS PARA...

### XPUESTOS

004

LOS ÚLTIMOS TRUCOS, SECRETOS, CÓDIGOS Y CONTRASEÑAS:

- ✓ HITMAN: CONTRACTS
- ✓ GODZILLA: SAVE THE EARTH
- ✓ MECHASULT 2: LONE WOLF
- ✓ VIETCONG: PURPLE HAZE

### LOS MEJORES TRUCOS PARA XBOX

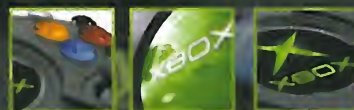
137

ITRAMPAS POR DOQUIER CON UNA COMPLETA RECOPIACIÓN DE CÓDIGOS Y SECRETOS DE LA A A LA Z!

150  
CÓDIGOS DE TRUCOS

- ✓ ALIEN VERSUS PREDATOR
- ✓ BRUTE FORCE
- ✓ BURNOUT 3
- ✓ COMMANDOS 2
- ✓ FULL SPECTRUM WARRIOR
- ✓ GRAND THEF AUTO III
- ✓ INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
- ✓ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO
- ✓ MINORITY REPORT
- ✓ PRINCE OF PERSIA
- ✓ RALLISPORT CHALLENGE
- ✓ SECOND SIGHT
- ✓ SERIOUS SAM
- ✓ SSX TRICKY
- ✓ TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH
- ✓ WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004
- ✓ X-MEN 2
- ✓ Y MUCHOS MÁS...

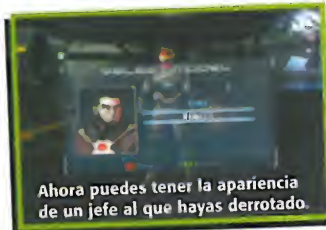




# XPUESTOS

NO TE PIERDAS ESTOS CONSEJOS DE ÚLTIMA HORA PARA  
DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TUS JUEGOS FAVORITOS

## MECHASSAULT 2: LONE WOLF



Ahora puedes tener la apariencia  
de un jefe al que hayas derrotado.

### PERSONAJE NEMESIS

Lucha en la campaña para un jugador en cualquier modo de dificultad para desbloquear el modelo de personaje Nemesis. Para poder seleccionarlo tienes que ir a la opción "Player Option" en el Menú Principal, luego a "Edit Profile" y seleccionar el modelo que estará disponible.

## VIETCONG: PURPLE HAZE

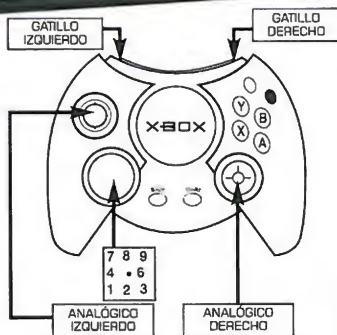


### DESBLOQUEAR TODAS LAS MISIONES

Cuando aparezca "Options" en la pantalla del menú principal, presiona L + R + ● + ○ para desbloquear todas las misiones.

Si quieres puedes saltarte el nivel  
que no te gusta.

### COMO INTRODUCIR LOS CÓDIGOS



L = GATILLO IZQUIERDO R = GATILLO DERECHO

CAI = Clic con la palanca Analógica Izquierda.

CAD = Clic con la palanca Analógica Derecha.

x2 / x3 = Presiona el botón dos / tres veces.

## HITMAN: CONTRACTS

### SELECCIONAR NIVEL

En el menú principal, presiona ●, ●, B, ←, ↑, →, ●, R y serás redireccionado a una pantalla en la que puedes seleccionar el nivel en el que quieres empezar.



Introduce el truco para  
tener acceso a esta  
pantalla de selección...

... y aparece en el  
nivel que prefieras.

**¡SECRETO!**



## GODZILLA: SAVE THE EARTH

### MENÚ DE TRUCOS

Ves al menú principal, aprieta y mantén presionado ●, luego B, y luego R. Ahora suelta B, luego R, luego ● para desbloquear el Menú de Trucos. Introduce los siguientes códigos para activar cada uno de los trucos:

**Todas la ciudades:** 659996  
**Todos los Monstruos:** 525955  
**Edificios Indestructibles:** 812304  
**Energía infinita:** 122574  
**Regeneración:** 536117  
**Daño x4 - Jugador 1:** 259565  
**Daño x4 - Jugador 2:** 927281  
**Daño x4 - Jugador 3:** 500494  
**Daño x4 - Jugador 4:** 988551  
**Energía infinita - Jugador 1:** 819342

**Energía infinita - Jugador 2:** 324511  
**Energía infinita - Jugador 3:** 651417  
**Energía infinita - Jugador 4:** 456719  
**Salud infinita - Jugador 1:** 338592  
**Salud infinita - Jugador 2:** 118699  
**Salud infinita - Jugador 3:** 953598

**Salud infinita - Jugador 4:** 485542  
**Invisibilidad - Jugador 1:** 531470  
**Invisibilidad - Jugador 2:** 259333  
**Invisibilidad - Jugador 3:** 507215  
**Invisibilidad - Jugador 4:** 198690



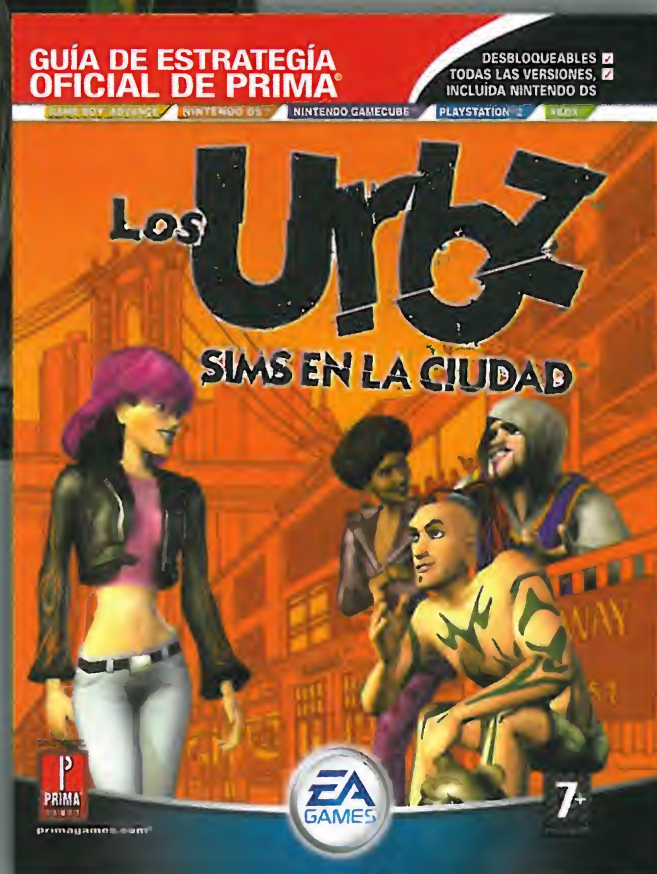
Lucha como invisible y vence al monstruo.



Desbloquea el Menú de Trucos.



CONVIÉRTETE EN EL MEJOR  
JUGADOR CON ESTAS GUÍAS



YA A LA VENTA





# HALO 2

El juego que todos estábamos esperando por fin ha llegado, de la misma forma que lo hace nuestra guía de juego completa. ¡Usala para salvar al mundo de la amenaza Covenant!

## Trucos y Claves PARA CONSOLA

### GUIA NO OFICIAL

Trucos y Claves para Consola y APC Ediciones S.A. QUIEREN DEJAR CLARO QUE ESTA GUIA DE HALO 2 NO ESTA RECOMENDADA POR MICROSOFT Y NO REPRESENTA LA VISION DE MICROSOFT. LA GUIA OFICIAL PUEDE ESTAR DISPONIBLE PARA LA VENTA A TRAVES DE OTRO EDITOR.

© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.



# ÍNDICE DE LA GUÍA

ARMAS .....12

ENEMIGOS .....14

VEHÍCULOS .....16

SECRETOS .....55

## GUÍA CAMPAÑA INDIVIDUAL

Nivel 1: Estación Cairo .....17

Nivel 2: Las Afueras .....20

Nivel 3: Metrópolis .....22

Nivel 4: El Inquisidor .....24

Nivel 5: Oráculo .....27

Nivel 6: Delta Halo .....30

Nivel 7: Pesar .....33

Nivel 8: Icono Sagrado .....36

Nivel 9: Zona en Cuarentena ..40

Nivel 10: Gravemind .....44

Nivel 11: Alzamiento .....48

Nivel 12: Gran Caridad .....50

Nivel 13: El Gran Viaje .....52



## GUÍA MULTIJUGADOR

Modos y trucos .....56

Extras .....69

## Mapas:

Ascensión .....59

Arroyo de Castores .....62

Túmulos funerarios .....63

Coagulación .....66

Coloso .....64

Precipitación .....67

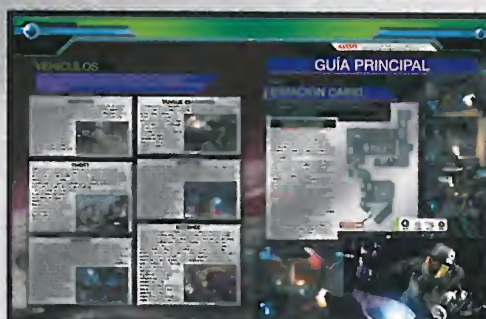
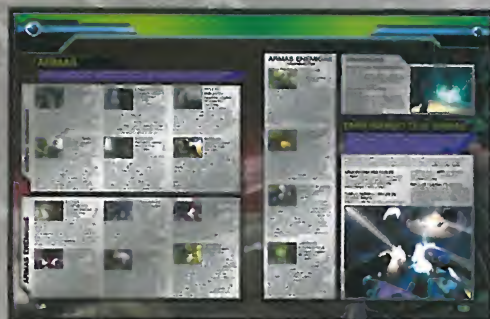
Torre de Marfil .....61

Encerrona .....58

Centro de Nave .....60

Planta Purificadora .....68

Zanzíbar .....65





# ARMAS

EN HALO 2 VUELVEN ALGUNAS DE NUESTRAS FAVORITAS, AUNQUE TAMBIÉN HAY UN MONTÓN DE ARMAS NUEVAS. ALGUNAS HAN SIDO RETOCADAS, HACIENDOLAS MÁS (O MENOS) ÚTILES DE LO QUE ERAN.

## ARMAS HUMANAS



### MAGNUM

**Capacidad cargador:** 12  
**Munición Max.:** 48  
**Uso doble:** Sí  
¿Capacidad del cargador reducida? ¿Poca munición? ¿Disparos poco

potentes? Puede que la Pistola fuese una de las armas más útiles en el primer Halo, pero ha dejado de serlo. La Magnum ya no debería ser usada como tu arma principal. Aunque cuenta con una precisión aceptable, lo mejor será que te hagas con otra arma lo antes posible.



### RIFLE DE BATALLA

**Capacidad cargador:** 36  
**Munición Max.:** 108  
**Uso doble:** No  
El Rifle de Batalla emite un disparo triple y es una

de las armas más precisas del juego. Es mejor usarlo a cierta distancia, pues su velocidad de disparo no lo hace recomendable para el combate a corta distancia. El Rifle tiene un zoom de 2x por lo que puede ser utilizado como una alternativa al Rifle de Precisión. El Rifle de batalla es ideal cuando puedes mantener una cierta distancia entre tu y tus enemigos, pero es recomendable que cambies a algo más útil cuando se acerquen.



### LANZACOHETES

**Capacidad cargador:** 2  
**Munición Max.:** 8  
**Uso doble:** No  
Es un Lanzacohetes... ¿qué más quieres saber? Utilízalo contra vehículos

o contra grupos de enemigos. Pero ten siempre en cuenta que la capacidad de su cargador es muy reducida y que su recarga lleva un tiempo considerable. Tampoco olvides, cuando se trate de vehículos móviles o enemigos distantes, de fijar el blanco pulsando el gatillo derecho del pad.



### ESCOPIETA

**Capacidad cargador:** 12  
**Munición Max.:** 36  
**Uso doble:** No  
Aunque dispara lentamente, es un arma

devastadora a corta distancia. De hecho, pierde la mayor parte de su eficacia a medida que la distancia entre tu y tu enemigo aumenta. Utiliza este arma en espacios reducidos y procura coger a tus adversarios por sorpresa. La gran desventaja de la Escopeta es su elevado tiempo de recarga. Es una operación desesperantemente lenta, aunque puede ser interrumpida para que no te quedes indefenso.



### RIFLE DE PRECISIÓN

**Capacidad cargador:** 4  
**Munición Max.:** 20  
**Uso doble:** No  
Tiene dos niveles de

zoom, es increíblemente preciso y puede matar a los enemigos de un solo disparo. Sin embargo, dado lo reducido de su cargador, resulta muy poco eficaz en las distancias cortas. Asegúrate llevar un arma buena para el combate de cerca cuando lleves el Rifle de Precisión, así estarás bien equipado para todo tipo de situaciones.



### SUBFUSIL

**Capacidad cargador:** 60  
**Munición Max.:** 180  
**Uso doble:** Sí  
Un arma de disparo rápido que tiene un

cargador de gran capacidad, pero su precisión deja mucho que desear. Su punto de mira tiene un gran tamaño y también presenta un fuerte retroceso al ser disparado, haciendo que el cursor se mueva por la pantalla si dejamos el gatillo presionado. La mejor forma de evitarlo es disparar ráfagas cortas. Utiliza el Subfusil en distancias cortas o contra grupos de enemigos, y procura combinarlo con un arma pensada para largas distancias.

## ARMAS ENEMIGAS



### ESPAÑA ENERGÉTICA

**Capacidad cargador:** n/d  
**Munición Max.:** n/d  
**Uso doble:** No  
Aunque se trate de un

arma diseñada para el combate a corta distancia, puede servir para eliminar algunos tipos de enemigos con un solo golpe. Es mejor utilizarla contra adversarios potentes, como los Brute o los Elites. Si fijas el blanco sobre un enemigo hasta que el cursor se ponga rojo realizarás una carga hacia delante, y además tu golpe será más potente.



### AGUIJONEADOR

**Capacidad cargador:** 30  
**Munición Max.:** 90  
**Uso doble:** No  
Los disparos de este arma se teledirigen

automáticamente hacia los enemigos más cercanos, explotando unos segundos después. Este retardo es francamente molesto, pues permite que los enemigos nos disparen durante algunos instantes antes de morir. No te molestes en usar el Agujoneador contra los Jackals ya que sus proyectiles son incapaces de penetrar sus escudos.



### CAÑÓN BRUTE

**Capacidad cargador:** 4  
**Munición Max.:** 12  
**Uso doble:** No  
Un lanzador de granadas que dispara proyectiles

que realizan una parábola en forma de arco. Esto conlleva que para acertar un blanco tenemos que apuntar ligeramente por encima de él. La capacidad de su cargador es reducida, pero compensa su potencia. Utilízalo sólo cuando la situación lo permita, pues es bastante complicado intentar apuntar en pleno fragor de la batalla.



### RIFLE DE HAZ

**Capacidad cargador:** n/d  
**Munición Max.:** n/d  
**Uso doble:** No  
El Rifle de Precisión Covenant debe ser

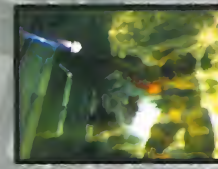
utilizado para largas distancias. Cada uno de sus disparos consume cinco unidades de la batería, y además no se puede perder de vista del marcador de temperatura mientras se utiliza, ya que es fácil que se recaliente. Apunta a la cabeza (para eliminar más rápidamente a los enemigos) y espacia tus disparos para evitar el sobrecalentamiento.



### RIFLE DE PLASMA BRUTE

**Capacidad cargador:** n/d  
**Munición Max.:** n/d  
**Uso doble:** No  
Se trata de una versión

mejorada del Rifle de Plasma del primer juego y puede ser reconocido fácilmente por su color rojo. Es más potente que el original, pero se recalienta de forma más rápida; por lo demás es exactamente igual al del primer Halo.



### CARABINA

**Capacidad cargador:** 18  
**Munición Max.:** 72  
**Uso doble:** No  
Un poderoso rifle de un solo disparo con un zoom

de 2x. El equivalente del lado humano sería el Rifle de Batalla. Sin embargo, puede ser disparado un mayor número de veces que éste antes de necesitar ser recargado. Por otra parte, y dado que la Carabina utiliza munición que procede de un cargador, no puede recalentarse, así que no hay que preocuparse por ello. Eso sí, asegúrate de llevar un arma eficaz en la corta distancia para cambiar cuando sea preciso.



## ARMAS ENEMIGAS

### CONTINUACIÓN



#### PISTOLA DE PLASMA

Capacidad cargador: n/d

Munición Max.: n/d

Uso doble: Si

Otro arma que regresa,

pero que también ha visto su eficacia notablemente mermada (como la Magnum). Aún puede realizar potentes disparos, aunque no es de gran utilidad contra los Elites (un disparo recargado no romperá su escudo y uno normal apenas les infringirá daño). Los disparos recargados provocarán además el recalentamiento del arma, lo que te dejará indefenso u obligándote a cambiar de arma. La Pistola de Plasma es más útil cuando empuñamos dos armas.



#### SENTINEL BEAM

Capacidad cargador: n/d

Munición Max.: n/d

Uso doble: No

El Haz Centinela es

poderoso y preciso, pero consume un montón de batería. Este arma es especialmente útil en el combate a media distancia. Dado que su funcionamiento depende de la batería, tendrás que estar atento para que no se recaliente, así que procura no pulsar demasiado tiempo el gatillo derecho. Los Centinelas y los Zombies parecen ser especialmente sensibles al Haz Centinela, así que procura reservarlo para ellos.



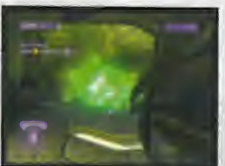
#### RIFLE DE PLASMA

Capacidad cargador: n/d

Munición Max.: n/d

Uso doble: Si

Es un arma de disparo rápido bastante potente y precisa y podría ser tu elección principal durante la mayor parte del juego. Es posible empuñar dos de ellos a la vez. Sin embargo, no hay que olvidar que puede recalentarse si lo sometemos a un uso prolongado. Pulsa el gatillo durante demasiado tiempo y te verás forzado a esperar hasta que se enfríe. No pierdas de vista el indicador de temperatura o estate preparado para cambiar de arma por si fuera preciso.



#### CAÑÓN DE COMBUSTIBLE

Capacidad cargador: 5

Munición Max.: 20

Uso doble: No

Esta es la versión de los

Covenants del Lanzacohetes. Su cargador es relativamente pequeño, sus proyectiles son lentos y tarda un tiempo precioso en recargarse. Pese a ello, es un arma increíblemente potente. El Cañón también es eficaz contra Brutes o grupos de enemigos, siempre que no estén demasiado lejos. Ten mucho cuidado de evitar los disparos de color verde de este arma cuando pilotes un vehículo, o no sobrevivirás por mucho tiempo.

## GRANADAS

### GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN

Munición Max.: 4

Son las típicas granadas; lánzalas, y pasado un determinado tiempo explotarán. Especialmente útiles para usarlas en las esquinas, dado que rebotan contra las paredes.

### GRANADAS DE PLASMA

Munición Max.: 4

Se quedan pegadas a los enemigos, haciendo que sean más útiles que las de Fragmentación en combate abierto. Sin embargo, caen al suelo sin rebotar en las paredes, por lo que no pueden ser utilizadas en las esquinas.



## EMPUÑANDO DOS ARMAS

**ES POSIBLE UTILIZAR DOS ARMAS A LA VEZ EN HALO 2. ALGUNAS DE LAS MÁS GRANDES (COMO EL LANZACOHETES) ESTÁN EXCLUIDAS, PERO MUCHAS DE LAS DEMÁS SON COMPATIBLES ENTRE SÍ. NO TE PIERDAS NUESTRAS EXPLOSIVAS COMBINACIONES.**

Saber cuándo se puede utilizar el doble empuñado de armas es una parte trascendental del juego. Haciéndolo se puede incrementar el potencial de fuego de nuestras armas, aunque perderemos la posibilidad de lanzar granadas. Estas son nuestras combinaciones favoritas:

### AGUIJONEADORES DOBLES

Los Aguijoneadores son más eficaces cuando se usan de esta forma, ya que el retardo de sus proyectiles queda notablemente subsanado por el daño causado.

un elevado daño, o alterna el uso entre ambos para evitar los problemas de sobrecalentamiento.

### DOBLES NORMAL / RIFLES DE PLASMA BRUTE

Dispara a la vez los dos Rifles para conseguir

### RIFLE DE PLASMA / SUBFUSIL

Usa el Rifle de Plasma como arma principal, y a continuación poténtiala con el daño extra del Subfusil cuando sea necesario. Pero ten en cuenta que la recarga del Subfusil es más lenta al usarlo así.





# ENEMIGOS

SI VAS A JUGAR LA CAMPAÑA INDIVIDUAL ANTES DE LANZARTE A XBOX LIVE, NECESITARÁS SABER A QUÉ TE ENFRENTAS. AQUÍ TE EXPLICAMOS CÓMO VÉRTELAS CON LOS ENEMIGOS QUE VAS A ENCONTRAR EN HALO 2.

LOS COVENANT

## GRUNTS



Los Grunts son básicamente carne de cañón en *Halo 2*. Estas cobardes criaturas forman el grueso de las fuerzas Covenant, y en su mayor parte son muy fáciles de eliminar. Usualmente utilizan armas pequeñas como la Pistola de Plasma o el Agujoneador, aunque ocasionalmente encontrarás algunos que usan el Cañón de Combustible. Los Grunts emprenderán a menudo la huida cuando reciban daño, o si matas a muchos de sus camaradas.

Sin embargo, el mayor peligro potencial de los Grunts es otro: pueden manejar torretas. Debe ser para ti una prioridad eliminarlos cuando veas que se dirigen hacia una de ellas, aunque también puedes utilizar un arma lo bastante potente como para destruir la torreta hacia la que se encamina. No hay un arma "ideal" para usar contra los Grunts ya que son vulnerables prácticamente a todo; simplemente usa lo que tengas más a mano.



## JACKALS

Hay dos versiones de Jackals: con y sin escudos. Los que lo llevan ya deberían ser familiares para todos los que jugaron el primer *Halo*. Sus escudos repelen los disparos convencionales y los del Agujoneador, pero pueden ser dañados con disparos de energía. En cualquier caso conviene atacarles por la espalda, ya que así evitamos la defensa de sus escudos y ahorramos munición. También podemos utilizar el combate cuerpo a cuerpo porque de esta forma los escudos tampoco les servirán de nada.

Los Jackals sin escudo tienen como arma habitual

Rifles de Haz (los Rifles de Precisión de los Covenant) y atacan desde lejos. Tu única opción contra ellos será tomar parte en un duelo de francotiradores, o tratar de acercarte sigilosamente hasta ellos mientras nos parapetamos adecuadamente. En cualquier caso, ninguno de estos dos métodos sirven para nada si ya estás siendo atacado, así que si ese es el caso trata de encontrar un parapeto para protegerte hasta que puedas contraatacar.



## ELITES

Estos enemigos son considerablemente poderosos y están protegidos por escudos de energía, que tienen que ser destruidos antes de poder empezar a dañarlos. Muchas armas son capaces de hacerlo, pero es mejor evitar el uso de pistolas contra ellos. Los Elites utilizan una gran variedad de armamento, que van desde los Rifles de Plasma a las Espadas Energéticas. Algunos incluso hacen uso de un camuflaje similar al visto en la película *Depredador*, mientras que otros están equipados con jetpacks. Lo mejor es intentar acercarte o tratar de colocarte justo a su espalda; así será más sencillo eliminarlos.



## HUNTERS

Es tan infrecuente encontrarlos en tu camino como lo era en el primer juego. En cualquier caso, son bastante desagradables ya que son capaces de recibir una ingente cantidad de daño antes de morir. Por si fuera poco tienen poderosos ataques, así que

es mejor rodearlos a una cierta distancia para intentar evitar que nos alcancen con sus ataques.

Los Hunters tienen, sin embargo, algunas debilidades: su escudo no los protege del todo, así que dispararles a los puntos de flaqueza les hará mucha pupa con un mínimo de esfuerzo. Sus mayores "talones de Aquiles" están en su espalda, pero es difícil conseguir dispararle en ese punto a menos que estén distraídos con otro blanco.



## DRONES

No son particularmente fuertes, pero acostumbran a moverse en grupos y no es fácil acertarles con tus disparos. Pasan gran parte de su tiempo en el aire o colgando de las paredes, pero ponen sus pies en tierra firme de vez en cuando. Utiliza armas automáticas para enfrentarte a los Drones porque es difícil acertarles con armas de un solo disparo como la Carabina o el Cañón Brute. De hecho, la mayor parte de las veces todo lo que puedes hacer es rociar de disparos el lugar en el que se encuentran y rezar para que algunos de ellos les acierten y consigas así eliminarlos.



## BRUTES

Pueden aguantar mucho daño, así que es conveniente que tengas a mano una gran cantidad de munición. Normalmente utilizan Rifles de Plasma Brute y ocasionalmente el Cañón Brute.

Asegúrate de que tienes un buen lugar para esconderte a mano cuando combates contra ellos ya que necesitarás un refugio para poder recargar (y lo tendrás que hacer más de una vez por lo resistentes que son). Las Granadas de Plasma también son eficaces contra ellos ya que su gran tamaño los convierte en blancos fáciles.



## LOS FLOOD



### SPORES

Estos son los enemigos más básicos del juego, y su principal forma de atacarte es lanzarse contra ti y explotar. Cada Spore sólo causa una pequeña cantidad de daño, pero usualmente atacan en grandes oleadas y pueden arrastrarse por las paredes y los techos. Cada una de ellas precisa de un único disparo para ser destruida, así que lo mejor es utilizar armas automáticas para disparar contra los grupos, para lo cual es especialmente idóneo el Subfusil. Tanto la Escopeta como el Rifle de Plasma son también buenas opciones. Intenta evitar sin embargo la Carabina, pues usarla supondría un gran desperdicio de munición.

Una novedad de Halo 2 es la habilidad de las Spores de revivir a los Zombies derrotados. No dejes que se acerquen a sus cuerpos, o tendrás que luchar otra vez contra ellos...



### ZOMBIES

Acostumbran a tomar la forma de muchos de los enemigos del juego y algunos incluso están equipados con escudos. No sólo eso, sino que pueden llevar gran parte de las armas tanto de los Humanos como de los Covenant, e incluso pueden manejar vehículos. Los Zombies son temibles en el combate cuerpo a cuerpo. La mejor forma de combatirlos es retroceder a la vez que hacemos uso

de nuestro mejor armamento. Los Haces Centinela son muy eficaces contra ellos, como también la Escopeta, sólo a corta distancia. Ten cuidado cuando retrocedas mientras luchas con los Zombies no vayas a caerte por un precipicio o por un agujero...



### CARRIERS

Los abombados Carriers no son potencialmente una gran amenaza. Se mueven muy despacio y su única forma, causando daño a todo lo que esté cerca de ellos. Lo único trascendente de estas criaturas es que cuando mueren liberan grupos de Spores, así que estate preparado para luchar cuando la diñen y no dejes que las Spores se acerquen a los cuerpos de los Zombies caídos en combate.

## HALO

### ENFORCERS



Estas monstruosidades voladoras son tan poderosas como difíciles de matar si vas a pie. Los escudos de energía protegen su parte frontal, así que es mejor atacarles en otro lado. Los Enforcers disparan andanadas de lasers, además de proyectiles de mortero, y ambas pueden destruirte antes siquiera de que sepas qué te ha atacado.

Si vas a patita lo mejor es que te sitúes tan cerca como te sea posible de este tipo de enemigos antes de empezar a atacarlos. Intenta colocarte debajo de ellos, ya que así no podrán utilizar sus armas contra ti. Y por cierto, recuerda que los Enforcers se estrellan cuando son destruidos, así que procura no estar en el sitio en el que se van a estrellar...

### SENTINELS

Cualquiera que llegara cerca del final del primer juego recordará estás plataformas volantes de

disparo. Aparecen inicialmente con menor potencia de la que tenían, pero luego pueden incorporar escudos a medida que avanzamos en el juego. Los Sentinels pueden ser destruidos con prácticamente cualquier arma automatita, pero evita utilizar las de un solo disparo ya que es muy difícil acertarles.

En cualquier caso lo mejor es utilizar sus propias armas contra ellos, y ten en cuenta que dejan caer sus Haces Centinela cuando mueren, así que hazte con uno y dales una buena ración de su propia medicina. Ya verás como es una de las acciones más divertidas que puedes hacer.





# VEHÍCULOS

**TODOS LOS VEHÍCULOS EN EL JUEGO AHORA PUEDEN SER DESTRUIDOS, INCLUIDO EL WARTHOG. TAMBIÉN ES POSIBLE ROBAR VEHÍCULOS (Y QUE TE LOS ROBEN A TI) MANTENIENDO PULSADO EL BOTÓN X. AQUÍ TE CONTAMOS LA MEJOR FORMA DE USARLOS EN TU BENEFICIO...**

## WARTHOG

Existen dos variedades del Warthog que están a tu disposición, el normal y el Gauss, destaca este último porque puede lanzar proyectiles explosivos. Son necesarias al menos dos personas para manejar los Warthogs de forma efectiva. Además, con dos personas a bordo es posible moverse en una dirección mientras se dispara hacia otra. Es un vehículo rápido y versátil especialmente para tácticas de atacar y salir pitando. Saca partido de la velocidad y el fácil manejo del Warthog para situarte detrás de los vehículos enemigos, ya que muchos de ellos sólo pueden disparar hacia delante.



## TANQUE ESCORPIÓN

El Tanque Scorpion es verdaderamente un sueño en la campaña individual, pero su reducida velocidad lo convierte en presa fácil. Tiene un potente cañón, capaz de destruir a los Ghost de un solo disparo. Su velocidad de disparo no es muy elevada, pero viene combinada con una ametralladora con munición infinita. Además posee un buen blindaje, lo que lo convierte en un duro rival para cualquiera. Aún así conviene mantener la distancia con los Wraith.



## GHOST

Esta es una nave monoplaza Covenant que los fans del primer juego recordarán con adoración. Es sumamente maniobrable y lleva incorporada una versión mejorada del Rifle de Plasma que no sufre el inconveniente del recalentamiento. Es posible acelerar el Ghost manteniendo pulsado el gatillo izquierdo del pad, pero al hacerlo las armas quedarán inoperativas y el manejo del vehículo se tornará más dificultoso.

Por otra parte, pronto descubrirás que los Ghost no suelen durar mucho. Es aconsejable abandonar tu Ghost después de que haya recibido un par de disparos. Combate procurando mantener una buena distancia respecto de tus enemigos y muévete lateralmente para esquivar sus disparos. Si sigues estos consejos no deberías tener problemas para destruir vehículos como los Wraith sin muchos problemas.



## SPECTRE

La gran novedad de Halo 2 es la incorporación de la versión Covenant del Warthog. Y como en éste, no es posible conducir y disparar a la vez con un Spectre. Este vehículo incorpora una potente arma energética que es más difícil de manejar que la torreta del Warthog. Como los Ghosts, los Spectre se pueden mover lateralmente, y también es posible incrementar su velocidad manteniendo pulsado el gatillo izquierdo del pad. Usa a los Spectres de la misma forma que los Warthog cuando luches contra otros vehículos, y no olvides intentar situarte a su espalda para conseguir que no te puedan disparar...



## WRAITH

El Wraith es increíblemente potente, pero es más difícil de usar que el Tanque Scorpion. Esto se debe a que el Wraith dispara un proyectil lento con trayectoria parabólica, mientras que el Tanque Scorpion dispara directa e instantáneamente. Sin embargo, este inconveniente a veces se puede tomar en ventaja, ya que es posible disparar por encima de obstáculos a otros enemigos, sin que ellos nos puedan devolver el ataque. Ello los convierte en sumamente útiles para atacar riesgos desde abajo, sin que los enemigos nos puedan disparar. Como el resto de los vehículos Covenant, la velocidad del Wraith puede ser incrementada manteniendo pulsado el gatillo izquierdo del pad. Esto resultará de especial utilidad para golpear a los Ghost...



## BANSHEE

Surca los cielos con el Banshee, que ha sido mejorado respecto a lo que se pudo ver en el primer Halo. El Banshee pierde altura cuando se intenta planear con él, así que lo mejor es utilizarlo como si de un avión se tratase, siempre moviéndose hacia delante. Su blindaje no es especialmente destacable, pero dado que está en el aire y se mueve continuamente es difícil acertarle con disparos. El Banshee posee un buen número de maniobras defensivas, que podremos utilizar pulsando el botón A del pad en combinación con las diferentes posiciones de la palanca analógica. Las maniobras van desde el clásico tonel a loops, y son verdaderamente útiles para el combate aéreo. También es posible incrementar su velocidad manteniendo pulsado el gatillo derecho del pad, aunque a expensas del armamento y de la maniobrabilidad. El Banshee es más sensible al daño que otros vehículos. Aún así, te sorprenderá cuánto tiempo es capaz de mantenerse en el aire.





**AVISO**

Esta guía se basa en el nivel Normal de dificultad. En los niveles más difíciles se requieren tácticas diferentes.

# GUÍA PRINCIPAL

## NIVEL 1

NIVEL 1

## ESTACIÓN CAIRO

LA ESTACIÓN CAIRO ESTÁ SIENDO ATACADA POR LOS COVENANT. AFORTUNADAMENTE, EL JEFE MAESTRO ESTÁ AHÍ PARA DEFENDERLA.

### OBJETIVO 1: RECHAZA EL ABORDAJE COVENANT

Coge un **RIFLE DE BATALLA**, y un par de **SUBFUSILES** mientras descienes corriendo las escaleras. Continúa hacia el gran corredor y tiende una trampa a los Covenant subiendo al terminal de ordenador hasta la plataforma elevada (1), luego saltando a la cornisa sobre la puerta. Acaba con dos oleadas de enemigos desde aquí, antes de reunirte con los Marines y aniquilar a los Elites que aparecen en la plataforma.

Atraviesa la puerta y sigue por el pasillo mientras luchas y procuras cubrirte adecuadamente. Sigue por las escaleras y entonces usa la torreta para encargarte de los enemigos a través de la ventana (2) (mapa en la siguiente página).

Dirígete a la sala grande en el piso de abajo y mantente a cubierto mientras das buena cuenta de los enemigos que aparecen.

Ve hacia el hangar (3) (ver mapa de la siguiente página) y hazte con un buen cargamento de **GRANADAS DE PLASMA** antes de saltar al piso superior. Posiciónate bien respecto al tubo que sale de la nave de abordaje, ya que así podrás sorprender a las dos oleadas de enemigos que saldrán por él. Mantén vigilada la puerta (4) porque más enemigos irrumpirán por ahí. Acaba con ellos antes de encaminarte al siguiente hangar.

Dispara a los Grunts usando las torretas en la plataforma central, antes de adentrarte más en el hangar, y luego acaba con la segunda oleada de enemigos procedentes de la nave de abordaje, de la misma forma que antes.



COMIENZO

CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

TORRETA

1

PUNTO

CONTINÚA

1 Deja a los Covenant sin lugar para esconderse.

2 No podrás matar a muchos enemigos con la torreta, pero todo ayuda.

3 Dale caña a tope a tus dos Subfusiles.

4 Los Elites irrumpirán a través de esta puerta.

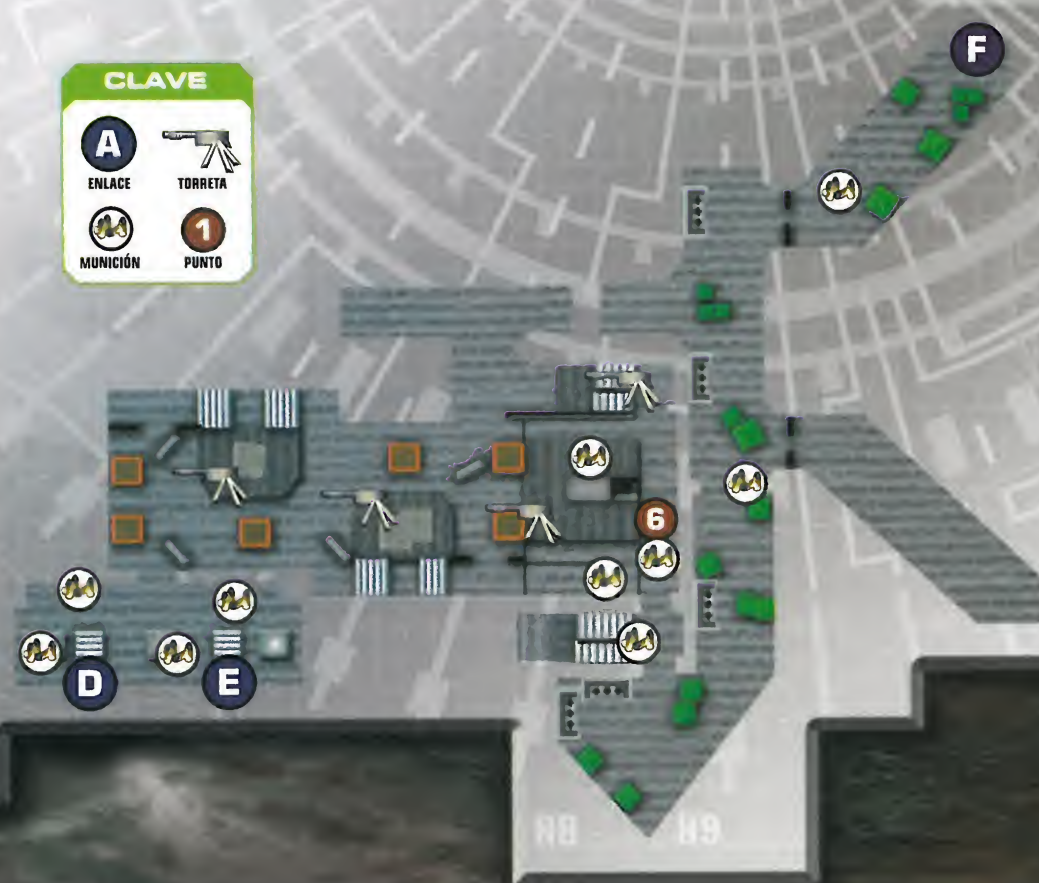


ESTACIÓN CAIRO  
CONTINUACIÓN

NIVEL 1

## ESTACIÓN CAIRO

CONTINÚA





## OBJETIVO 2: ENCUENTRA LA BOMBA COVENANT

Baja por una de las rampas y elimina a los Covenant que encuentres. Ten cuidado cuando las luces se apaguen porque eso significará que un par de Elites con camuflaje acaban de llegar por las puertas lejanas (5) y están buscándote.

Una vez que los hayas eliminado sube por las escaleras y encárgate de otros Elites. Muévete con cuidado a la gran sala adjunta y límpiala lentamente.

Mata a los Grunts que manejan la torreta de arriba antes de salir de la sala, luego ábrete camino hacia las escaleras y arroja una Granada a los enemigos que se acercan a través de la puerta lejana (6). Dirígete hacia donde dos oficiales están luchando en un pasillo y baja para acercarte hasta un lugar en el que puedas causar daño de verdad. Ten cuidado con no quedarte atrapado al hacerlo, y mantente alerta porque dos Elites voladores aparecerán cuando te dirijas al túnel de la derecha.

Déjate caer al fondo del pasillo para salir afuera, luego girate y encárgate de otro Elite volador. Acércate todo lo que puedas antes de salir del lugar en el que estás a cubierto, pues es difícil acertarle desde lejos.

No te muevas hacia campo abierto cuando te unas a los Marines por detrás porque un grupo de Drones atacarán repentinamente (7). Mantente a cubierto mientras luchas contra ellos y retrocede hacia el pasillo si tus escudos bajan de forma alarmante. Avanza cuando todos estén muertos y usa tu Rifle de Batalla para aniquilar a los enemigos que llegan desde abajo en ascensor. Usa cualquier INTERRUPTOR cuando estén muertos y espera a que el ascensor llegue al piso superior.

Entra por la esclusa y parapétate tras una pared tan pronto como salgas fuera porque hay tres Elites esperándote, dos voladores y uno que maneja una torreta (8). Usa tu Rifle de Batalla (si todavía lo tienes) para dispararles desde lejos, antes de cruzar

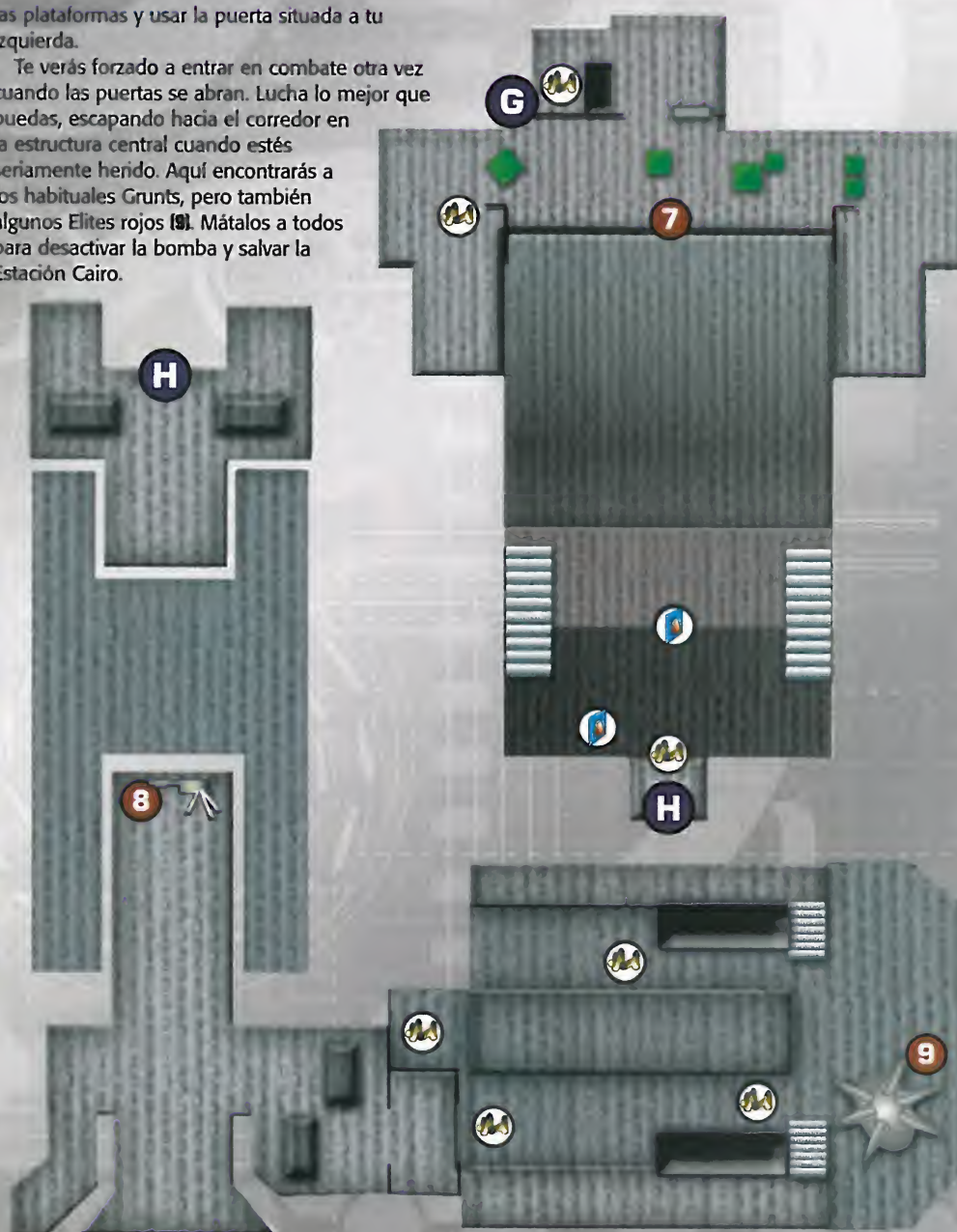
7 Los Drones son pequeños y rápidos, por lo que es difícil acertarles con nuestros disparos.

8 El Rifle de Batalla aquí es la mejor opción.

9 Los Elites rojos son más fuertes que los azules.

las plataformas y usar la puerta situada a tu izquierda.

Te verás forzado a entrar en combate otra vez cuando las puertas se abran. Lucha lo mejor que puedas, escapando hacia el corredor en la estructura central cuando estés seriamente herido. Aquí encontrarás a los habituales Grunts, pero también algunos Elites rojos (9). Máталos a todos para desactivar la bomba y salvar la Estación Cairo.





**Nota:** Los puntos (6), (7) y (8) no aparecen en los mapas.

1

Lucha desde el piso del medio para conseguir mejores resultados.

2

La torreta te ayudará a dar buena cuenta de los Hunters.

## NIVEL 2

NIVEL 2

## LAS AFUERAS

LOS COVENANT HAN ATERRIZADO EN LA TIERRA. FUÉRZALES A SALIR DE LA CIUDAD Y ENCUENTRA AL PROFETA DEL PESAR.

## OBJETIVO 1: DEFIENDE A LOS MARINES

Desciende por el camino hasta llegar a una gran área abierta con un edificio situado frente a ti. Ábrete camino hacia él y ve hacia arriba, encargándote de los Elites mientras lo haces. Ahora tendrás que defender la zona contra oleadas de fuerzas Covenant. Permanece en el piso medio del edificio mientras lo haces, para conseguir algo de ventaja en el combate (1).

Considera la opción de utilizar la torreta cuando los enemigos desde cerca del punto por el que llegaste se aproximen, pero ten en cuenta que esto hará que quedes expuesto a los ataques. Una nave de desembarco enemiga está a punto de llegar, así que dirígete hacia ella y entra en su interior. Mira hacia fuera tan pronto como despegue y usa la torreta para ayudarte a eliminar a los enemigos que quedan atrás. Permanece en la torreta durante el combate final, cuando un par de Hunters irrumpen a través de una puerta (2).

## OBJETIVO 2: REÚNETE CON EL PELICAN

Aprovisionate bien de munición antes de entrar por el agujero que han dejado detrás los Hunters. Llegarás a otra zona abierta pasado el pasadizo, con uno o dos snipers situados a lo lejos. Usa el Rifle de Batalla para eliminarlos, o sube a las cajas en la plataforma elevada para hacerte con un **Rifle de Precisión** para eliminarlos, o sube a las cajas en la plataforma elevada para hacerte con el (3).

## OBJETIVO 3: ENCUENTRA A LOS MARINES

Sigue moviéndote cuando el Pelican llegue y haz uso de tu habilidad como francotirador con otro grupo de enemigos en las dos próximas esquinas. Un grupo de Drones aparecerán cuando estén muertos, así que dirígete hacia delante para eliminarlos, pero ten en cuenta que necesitarás estar a cubierto para hacerlo, porque más snipers aparecerán en los salientes y en lo alto de los edificios (4). Vuelve a ejercer de francotirador y encárgate de los otros enemigos tan pronto como puedas.

Gira hacia la izquierda en la bifurcación y elimina a otro par de snipers que asoman a lo lejos, antes de seguir el camino hacia abajo. Tendrás que improvisar porque los enemigos tan pronto llegan a ras de suelo como en salientes o en lo alto de los edificios. Cambia entre tu Rifle de Precisión y un arma normal a medida que lo necesites, y no avances demasiado rápido o lo acabarán pagando caro.

Sigue abriéndote camino hacia delante y te encontrarás con un grupo de Marines atrapados en un hotel. Librate de sus atacantes antes de entrar en el edificio; mata a todos los Grunts y Elites en el pasillo mientras utilizas las alcobas para cubrirte (5).

## OBJETIVO 4: ACABA CON LOS COVENANT DE LA COSTA

Dirígete hacia fuera y verás una nave enemiga de desembarco acercándose. Escóndete mientras un grupo de fuerzas Covenant desembarcan, y elimínalos en cuanto la nave despegue. Baja por la carretera y ayuda a los Marines en el Warthog a destruir a los Ghost que se aproximan. Súbete al Warthog y conduce en dirección a la playa, donde encontrarás un Ghost desprotegido: aprópiate de él y deja que los Marines tomen el control del Warthog. Serás atacado por fuerzas Covenant mientras recorres la playa (6) puedes optar entre destruir las o moverte a través de ellas hacia la izquierda.

3

El Rifle de Precisión tiene dos niveles de zoom.

4

Los snipers enemigos causan un gran daño.

## CLAVE

A

ENLACE



TORRETA

MUNICIÓN

1 PUNTO

COMIENZO

A





Una nave enemiga de desembarco llegará poco después de que aparezcas en la próxima zona, así que muévete todo lo rápido que puedas hacia la siguiente área.

#### OBJETIVO 5: TOMA EL TÚNEL HACIA EL PUENTE

Es probable que la nave de desembarco te persiga en la parte final de la playa, así que introdúctete en el túnel lo antes posible. Tuerce a la derecha una vez que lo alcances, y reemplaza tu Ghost cuando estés dentro. Comienza a conducir túnel abajo, teniendo cuidado con los grupos de enemigos. Lo mejor es pararse y moverse lateralmente de un lado a otro mientras nos las arreglamos con ellos a una cierta distancia, ya que probablemente no serán capaces de acertarnos con sus disparos desde la lejanía [7].

Tendrás que destruir más Shadows mientras conduces a lo largo del túnel, así que asegúrate de mantener las distancias mientras luchas porque eso te permitirá esquivar los disparos que vienen hacia ti [8]. Reemplaza tu Ghost cada vez que destruyas un Shadow, encontrarás uno nuevecito debajo de ellos. Hay una gran batalla final que se interpone entre tu y el final del túnel, y en ella tendrás que enfrentarte a soldados a pie, varios Ghosts y otro Shadow. Mantente alejado de éste último para que su torreta no te pueda alcanzar, y destruye primero a los Ghosts. Cuando el área esté despejada lo único que te quedará por hacer será salir fuera del túnel.

5 Permanece cerca de las alcobas y ten cuidado con las granadas.

6 Conduce directamente hacia delante, si puedes...

7 Dispara desde una cierta distancia.

8 Muévete lateralmente para que no te alcancen los disparos.



**Nota:** Los puntos (1), (2), (3), (7) y (8) no aparecen en los mapas.

## NIVEL 3

NIVEL 3

## METRÓPOLIS

**HAY UN TANQUE SCARAB PERDIDO EN LA CIUDAD;  
ES HORA DE ECHAR MANO DE LA ARTILLERÍA  
PESADA.**

### OBJETIVO 1: APLASTA LA RESISTENCIA DE LOS COVENANT DEL PUENTE

Móntate en el Scorpion y espera a que los Marines se te unan, antes de empezar a cruzar el puente. Mira a lo lejos y destruye a los Ghosts enemigos a medida que te mueves por el puente, utilizando combinadamente el cañón y la ametralladora. Recorrida una cierta distancia el Wraith situado en lo alto del puente comenzará a lanzar proyectiles de mortero; ten un ojo puesto en el cielo y muévete lateralmente para esquivarlos (1).

Destruye el tanque Covenant cuando llegues a su altura, luego pasa por el agujero y párate para esperar a que los Marines se reúnan contigo. Dispara al Wraith que te atacará por tu espalda antes de hacer lo mismo con las naves de desembarco Covenant para conseguir que emprendan la huida. Continúa abriéndote camino por el puente, disparando a un Ghost tras otro. Se cuidadoso cuando te aproximes a la zona con las casetas porque unos cuantos Banshees aparecerán en la distancia. Detén tu avance, destrúyelos antes de seguir hacia delante y encargarte de algunos Ghosts más. De nuevo más Banshees harán acto de presencia (2); aniquílalos en el aire antes de hacer frente al Wraith que también se sumará a "la fiesta". Cuando los hayas destruido a todos entra en el túnel y ábrete camino entre los soldados hasta que llegues a un punto en el que la carretera está bloqueada.

### OBJETIVO 2: DIRÍGETE A LA SUPERFICIE

Cuando llegues al bloqueo sal del tanque y sigue a los Marines hacia la rampa de la derecha. Destruye a las fuerzas Covenant en la lejanía, utilizando los coches y camiones para cubrirte, o bien quédate en la cornisa y haz buen uso de tus dotes de francotirador desde la distancia (3). Ábrete camino carretera abajo, teniendo cuidado con los Elites y los snipers distantes. Sigue a los Marines hacia un túnel situado a la



**1** El Wraith es sorprendentemente preciso.



**2** Elimina a los Banshees del cielo.



**3** Haz de francotirador o combate de cerca. La decisión es tuya.

### DEL TÚNEL



### CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

1

PUNTO



derecha, al final de la carretera, para alcanzar de una vez por todas la superficie.

### OBJETIVO 3: REÚNETE EN EL CENTRO URBANO

Muévete sigilosamente detrás del Jackal y mátales cuando salgas del túnel. Coge su **RIFLE DE HAZ** y úsalo para ejercer de francotirador con los enemigos repartidos por la zona. Si el Rifle se cae por el precipicio, puedes recoger el **RIFLE DE PRECISIÓN** situado a tu derecha. Un par de Ghosts te atacarán cuando hayas eliminado a un buen número de las fuerzas Covenant. No los destruyas a los dos, pues uno de ellos te podría resultar muy útil si te las apañas para robarlo [4].

Cuando tengas tu vehículo muévete hacia la siguiente zona y prepárate para luchar. Mantente a distancia del Wraith y no dejes de moverte –así no podrá acertarte con sus disparos– mientras te encargas adecuadamente de los Ghosts [5]. Más Ghosts te atacarán cuando llegues a la carretera, así que destrúyelos o trata de robar uno si tu propio vehículo está dañado. Sigue hacia la esquina cuando resuelvas la situación y verás unos Wraiths en la lejanía. Disparales a medida que te acerques, pero sube a tu Ghost a la pasarela en cuanto tengas ocasión. Mata a los snipers [6] antes de retroceder y atacar a los Wraiths de nuevo. De todas formas, éste no es el final de la batalla, pues una nave de desembarco llegará con un par de Ghosts más. Destruyelos y entra en el edificio al final de la carretera.

### OBJETIVO 4: ABORDA Y DESTRUYE EL SCARAB

El Scarab aparecerá en frente de ti en cuanto llegues al balcón del edificio. Observa cómo destruye el Scorpion, entonces sube un piso y entra por la puerta tan pronto como ésta se abra. Sigue al Marine escaleras arriba, luego coge la **MUNICIÓN** en el puente antes de saltar a la parte trasera del Scarab cuando pase por debajo de ti [7].

El combate va a ser duro. El Scarab está repleto de fuerzas Covenant, incluyendo a un buen número de Elites. Usa tus granadas y el Lanzacohetes (si lo tienes) teniendo cuidado de esquivar los disparos. Corre de vuelta hacia el techo del Scarab cuando tus escudos estén muy bajos y podrás sobrevivir a la primera parte de la batalla. Coge todo el armamento que necesites antes de dirigirte hacia el propio Scarab y luchar contra más Elites. Plantéate volver al piso anterior cuando captes su atención porque tienen la costumbre de situarse tras de ti. Es importante no dejar que los Elites se acerquen porque uno de ellos porta una Espada Energética [8], lo que significa que morirás instantáneamente si te golpea. Mata a los enemigos a bordo del Scarab para destruirlo y completar el nivel.

AL SCARAB

CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

1

PUNTO

A

4

Roba un Ghost... si puedes, claro.

5

Mantente alejado del Wraith.

6

Muévete hacia el puente y mata a los Jackals.

7

Salta al techo, no a la propia cubierta.

8

Hay un montón de Elites, y uno de ellos tiene una Espada.



**Nota:** Los puntos (1), (7), (8) y (9) no aparecen en los mapas.

**1** El camuflaje de tus aliados es mejor que el tuyo.

## NIVEL 4

NIVEL 4

## EL INQUISIDOR

EL JEFE MAESTRO NO ES EL ÚNICO PERSONAJE JUGABLE EN HALO 2. EN ESTE NIVEL CONTROLARÁS AL INQUISIDOR, QUE TIENE LA MISIÓN DE ACABAR CON LOS HEREJES EN UNA BASE FORERUNNER.

## OBJETIVO 1: ENCUENTRA AL CABECILLA HEREJE

Empezarás este nivel en lo alto de una base enemiga, pero no estarás solo. Tendrás grupos de Grunts y Elites dispuestos a echarte una mano, y tanto unos como los otros están equipados con camuflaje (1). El Inquisidor también cuenta con su propio sistema de camuflaje (accesible pulsando el botón blanco del pad), pero no es tan potente y sólo funciona durante un breve periodo de tiempo.

Sigue a los Elites a la puerta principal y espera a que la abran. Dirígete a la esclusa y espera a que se abran el siguiente par de puertas, manteniéndote escondido en una esquina. Activa tu camuflaje cuando las puertas se abran, utilízalo para infiltrarte sigilosamente por detrás y mata al Elite dentro con un ataque cuerpo a cuerpo (2). Comienza a abrirte camino a través de la estancia y baja por la rampa del lado más lejano. Usa el camuflaje para lanzar ataques sorpresa, o actívalo cuando te hayas puesto a cubierto si tus escudos han bajado demasiado (si los enemigos te persiguen no podrán encontrarte). Es también importante recordar que las partes brillantes del suelo son cintas transportadoras que conducen hacia abajo. No trates de correr por ellas hacia arriba o te desplazará con extrema lentitud (3).

Activa tu camuflaje cuando entres en la sala al final de las rampas ya que hay más enemigos dentro. Ejecuta una sigilosa maniobra mortal con uno de ellos, luego retrocede por el pasillo y usa el bloque de hormigón como parapeto mientras te encargas de los otros tipejos.

Baja por el ascensor hasta el siguiente piso, pero no olvides activar tu camuflaje. Golpea al Elite más cercano en la parte de atrás de la cabeza, luego dirígete hacia uno de los interruptores al final del hangar, luchando y esquivando los ataques mientras avanzas. Aquí te encontrarás con los Centinelas por vez primera, pero no tienen escudos y son fáciles de matar. Usa el interruptor para abrir las puertas, con ello liberarás a un Phantom amigo, que debería ayudarte con los enemigos (4).

Tendrás que acabar con varias oleadas más de herejes después de la primera, la última de las cuales aparece por la puerta del piso inferior del hangar. Sigue por esta puerta cuando estés listo y usa una Espada Energética para dar buena cuenta de más Elites en el pasillo.

Utiliza camuflaje cuando entres en la habitación al final del pasillo y realiza un asesinato sigiloso, asegurándote de permanecer en la zona del fondo del mapa. Haciéndolo lograrás evitar a los otros enemigos de la sala, y de esta forma no tendrás que luchar contra todos a la vez. Ve tras ellos cuando el primer grupo haya sido exterminado y

presta atención a más herejes que llegarán a través de la puerta al fondo de la habitación (5) (ver mapa dos páginas más adelante).

Ábrete camino a través de una serie de pasillos y usa las esquinas para cubrirtte, utilizando el camuflaje cuando sea necesario. Sigue a través de la puerta al fondo de los pasillos y activa tu camuflaje antes de correr hacia la izquierda. Si eres lo bastante rápido lograrás pasar entre los enemigos. Ve a la habitación de la derecha y ten cuidado con un par de Elites en su interior, antes de entrar por la siguiente puerta y encontrar al Cabecilla Hereje subiendo a un Banshee. Mata a los Grunts y a los Elites cuando ataquen (6) pero no dudes en regresar a la habitación anterior si tu escudo baja de forma alarmante. Una vez que tus enemigos estén finiquitados, coge un Banshee y ve tras el Cabecilla.



**2** Asegúrate de atacar por detrás.



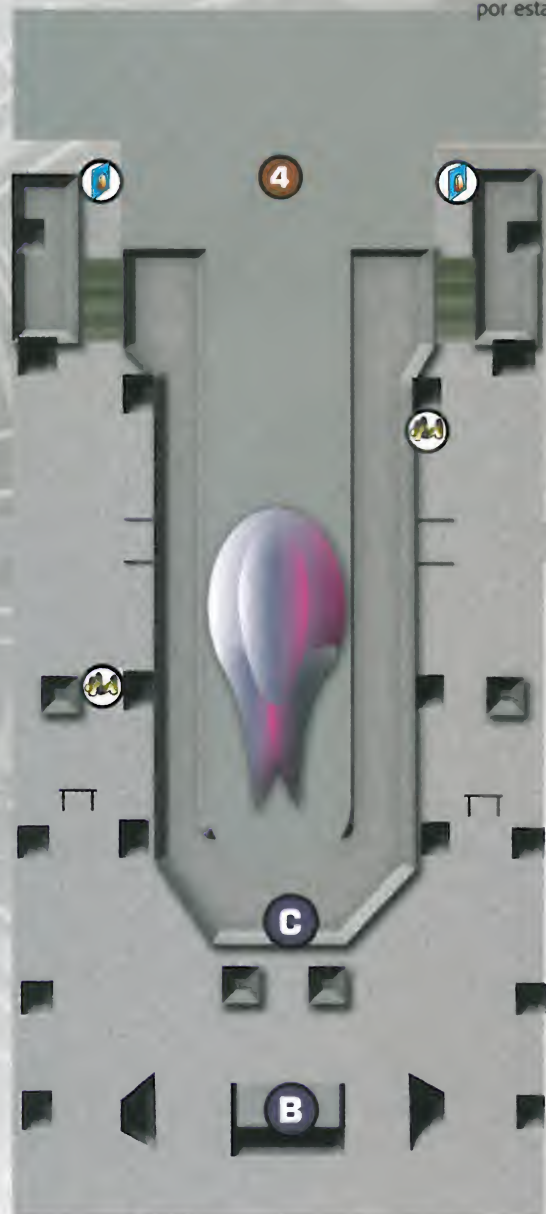
## OBJETIVO 2: PERSIGUE AL CABECILLA HEREJE

Permanece si puedes cerca del Phantom. Tu mayor prioridad debería ser encargarte de los otros Banshees (7), porque su precisión es mucho mayor que la de los soldados de a pie repartidos a lo largo del escenario. Dicho esto, tampoco podrás pasar por alto las torretas y los enemigos con Cañones de

Combustible; no olvides desplazarte lateralmente para esquivar sus disparos (8). Intenta mantenerte a baja altura cuando te enfrentes a los otros Banshees, pues así les resultará más difícil acertarte a los otros soldados. Mantén un ojo en los Banshees mientras sigues al Phantom, y ten en cuenta que necesitarás cambiar al menos una vez de vehículo para evitar ser destruido. Se te pedirá que "limpies" una zona de aterrizaje, que distinguirás fácilmente por estar marcada. Vuela hacia allí y elimina a todos

los Banshees que la protegen, antes de destruir las torretas y los cañones de Combustible de la plataforma. Hecho esto, deberías poder sobrevolarla, rozando la plataforma y usando tu Banshee como si de un tanque se tratase para matar a los enemigos más débiles (9). Sus armas no le harán mucho daño a tu vehículo, así que no te preocupes si te aciertan con sus disparos. Cuando la plataforma esté despejada, salta del Banshee para llegar al siguiente nivel.

CONTINÚA



3 Las marcas azules funcionan como cintas transportadoras.



4 El Phantom no se quedará quieto por mucho tiempo.



5 Los Grunts son muy débiles, pero molestos cuando están en grupo.



6 Los Centinelas aparecen después; corre para evitarlos.







EL INQUISIDOR  
CONTINUACIÓN

# NIVEL 4 EL INQUISIDOR

CONTINUACIÓN

CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

BANSHEE

1

PUNTO



8 No te acerques demasiado.

9 Mata a los enemigos finales planeando pegado a la plataforma.



7 Otros Banshees son el mayor peligro.



## NIVEL 5

## ORÁCULO

**Nota:** El punto [7] no aparece en los mapas.

EL CABECILLA HEREJE HA ESCAPADO A OTRA PARTE DE LA BASE, Y LLEGAR HASTA ÉL VA A SER BASTANTE ARRIESGADO.

## OBJETIVO 1: ESCAPA DE LOS LABORATORIOS INFESTADOS

Avanza a través de una serie de salas hasta que llegues a una zona más grande y abierta. Baja hacia el nivel inferior y encárgate de los cuerpos utilizando tu Espada. Escucha lo que el holograma dice cuando haga acto de presencia, y luego acaba con las Spores que aparecen por todos sitios. Si no has destruido los cadáveres las Spores podrán infectarlos y devolverles la vida.

Dirígete a la puerta cuando se te diga, y luego a una plataforma en la que verás a un grupo de Centinelas luchando contra los Flood [1]. Mata a los Flood primero, porque los Centinelas estarán más

preocupados por ellos que por ti. Asegúrate de permanecer fuera del alcance de los ataques de los Zombies a menos que tengas una Espada Energética. Arréglatelas con los Centinelas cuando los Flood estén muertos y la plataforma empezará a moverse.

Encárgate de más Centinelas y Flood a medida que aparezcan por los lados de la plataforma [2]; vigila tu radar para ver su localización y utiliza el pilar central para protegerte. Después de varias oleadas de enemigos que parecen inacabables, el ascensor alcanzará su destino, y se abrirá la puerta hacia la siguiente zona.

Mata a los Zombies que vienen por la puerta, luego dirígete al pasillo hacia la habitación del fondo.

Permanece en el piso inferior por el momento y rompe una de las ventanas. Dispara a los enemigos desde la distancia y no te aventures hacia la mitad de la sala hasta que hayas matado a unos cuantos [3]. Oleadas de Flood y Elites herejes atacarán; asegúrate de eliminar a las Spores que se dirigen hacia los Zombies caídos o tendrás que luchar contra ellos de nuevo. El combate dura un cierto tiempo, así que utiliza el camuflaje sólo cuando tengas que recargar tus escudos.

Finalmente se abrirá la puerta hacia la siguiente zona, y por ella irrumpirá otro grupo de herejes. Máталos antes de entrar, dejando atrás al resto de los Flood.



CONTINÚA





NIVEL 5

## ORÁCULO

CONTINUACIÓN

## OBJETIVO 2: ENCUENTRA AL CABECILLA HEREJE

Sal por la esclusa cuando las puertas se abran y ayuda a tus amigos a matar a los Flood del otro lado. Escoge cualquier camino en la bifurcación (da igual) y activa tu camuflaje antes de que seas visto. Elimina sigilosamente a uno de los Elites, y luego encárgate del resto de la manera usual [4] (mira el mapa en la página anterior). Sigue bajando por el camino para encontrarte más Elites, además de un cierto número de Centinelas. Elimínalos como prefieras, antes de atravesar unas puertas tras ellos.

Evita disparar al Cabecilla Hereje cuando alcances la zona abierta porque todavía no puedes matarle. En lugar de ello concéntrate en los Centinelas que están frente a ti, además de los Zombies de los laterales. Te será mostrada una escena cinemática cuando los hayas eliminado... parece que el Inquisidor tiene un plan.



## OBJETIVO 3: CORTA LOS CABLES QUE MANTIENEN LA ESTACIÓN

Dirige tus pasos hacia las rampas, pero no te detengas a luchar contra ningún enemigo hasta que llegues a lo más alto [5] (mira el mapa en la página anterior). Mata a todo lo que esté sobre o alrededor del elevador, y luego utiliza el interruptor para ir al tejado. Mata a los Zombies y a los Centinelas del techo, asegurándote de mantener una buena distancia. Ahora echa un vistazo alrededor para

encontrar una **ESPADAS ENERGÉTICAS** (si no la tienes ya) y úsala para cortar el primer cable [6].

Te atacarán más enemigos cuando lo hagas, así que encárgate de ellos a la par que te diriges hacia el siguiente cable y lo cortas. Esto provocará la tercera y última oleada de enemigos; acaba con ellos antes de cortar el tercer cable y lograr que la estación se desplome. Evita saltar mientras corres de vuelta hacia el elevador -ello te matará-, y usa el interruptor para reentrar en la base.

## OBJETIVO 4: PERSIGUE AL CABECILLA HEREJE

Baja las rampas al fondo del ascensor, evitando a los enemigos en la medida de lo posible. Entra por la puerta del fondo de la cámara y mata a los moradores antes de descender con un salto al ascensor que lleva al piso inferior.

Baja por cualquier camino en la siguiente habitación, ya que ambos convergerán en breve. Hay algunos Centinelas que tendrás que matar aquí, además de un Carrier y un par de Elites en la salida de la habitación. Una vez que pases esto verás una escena cinemática en la que abordarás un Banshee. Gira a la izquierda tan pronto como recuperes el control y acelera en dirección a la marca manteniendo pulsado el gatillo izquierdo del pad, mientras esquivas a los enemigos [7].

CLAVE



Ve corredor abajo cuando vuelvas dentro, y activa tu camuflaje. Corre a través de la habitación hacia la puerta de la derecha para esquivar a los enemigos. Sigue hasta que el camino empiece a dirigirse hacia arriba. Tendrás que luchar contra Floods y Elites mientras subes las rampas [8], así que tranquilo. Hay más enemigos en la sala en lo alto de las rampas, por lo que tienes que activar tu camuflaje mientras corres a través de ellos y ataca sólo si no puedes evitar el combate. Cuando alcances el final del siguiente pasillo habrá llegado el momento de verte las caras con el Cabecilla Hereje.



**5** El elevador está custodiado por Flood y Centinelas.



**6** Golpea los cables tres veces para destruirlos.



**7** No te pares a luchar contra los otros Banshees.

**4** Usar una Espada Energética con los Grunts es un desperdicio.

Hold X to swap foot





## CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

CABLE

1 PUNTO

INTERRUPTOR

## JEFE: CABECILLA HEREJE

El Cabecilla Hereje libera un par de hologramas iguales que él para hacer que sea más difícil acertarle. De todas formas, aunque sean hologramas, el daño que se les hace es real. Abre fuego o lanza una granada tan pronto como el combate comience para librarte de ellos rápidamente. En ese momento tendrás aproximadamente el 50% de oportunidades de acertar al Cabecilla con tus disparos. Usa los pilares de la sala para cubrirte y corre tras ellos cuando tengas que recargar tu escudo. Utiliza tu camuflaje y tu radar para acercarte con sigilo a tus adversarios y despacharlos con una granada. Tan pronto como mates al verdadero Cabecilla, el nivel se habrá completado.



7

¿Es éste el verdadero Cabecilla o sólo un holograma?

8

Guarda algunas granadas para el jefe...





## NIVEL 6

NIVEL 6

## DELTA HALO

DESPUÉS DE SEGUIR A LA NAVE COVENANT, EL JEFE MAESTRO DESCUBRE ALGO ALUCINANTE: UN SEGUNDO HALO.

## OBJETIVO 1: DESPEJA LA ZONA DE ATERRIZAJE

Tal y como sugiere el Marine, lo primero que deberías hacer es destruir las torretas marcadas en el mapa. La primera de ellas está en lo alto de la colina en el cruce, mientras que la segunda está a la izquierda (1). Una vez aniquiladas, tendrás que abrirte camino hacia el edificio. Usa los riscos y los bloques para protegerte ya que hay un montón de Elites y de snipers alrededor. Escóndete en el edificio cuando el área esté despejada porque un Phantom llegará.

Mantén un ojo en el Phantom mientras te mantienes a cubierto, y luego empieza a encargarte de tus enemigos cuando la nave de desembarco se haya largado. Sal fuera cuando ya no puedas eliminar más enemigos y ve a por un grupo de ellos situados a la derecha. Corre de vuelta al interior cuando estén muertos porque un segundo Phantom llegará (2). Combate a este grupo de enemigos de la misma manera, empezando desde dentro del edificio y luego saliendo al exterior. Un Pelican amigo llegará cuando la zona esté despejada, dejando un Warthog para que lo uses a tu antojo.

## OBJETIVO 2: CRUZA EL ABISMO

Ponte en el asiento del conductor de el Warthog y espera a que los Marines se suban a bordo antes de dirigirte hacia el camino a la derecha del edificio. Asegúrate de ir lo bastante rápido cuando bajes los riscos, o tu vehículo podría quedar atascado.

Espera a que los Marines maten a los Jackals en la primera zona, luego gira a la derecha hasta alcanzar una zona más grande en el lateral de una colina. Despeja la zona de enemigos, asegurándote de mantenerte cerca del edificio, de forma tal que el Wraith no pueda hacer blanco fácil en ti (3). Deja el Warthog cuando los Covenant estén muertos, y luego entra en el edificio y ten cuidado con algunos más en la cámara central. Una buena táctica es quedarse fuera de la puerta, así tendrás cobertura y un lugar hacia el que correr si eres herido.

Usa el interruptor para bajar el puente cuando los enemigos estén muertos, y luego o bien destruye el Wraith con un Lanzacohetes o espera a que el Pelican deje caer un Tanque Scorpion detrás del edificio (4). De cualquier forma, tendrás que subir a bordo del Scorpion para sobrevivir a la siguiente zona.



## CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

TORRETA

1

PUNTO

GHOST





**3** Sigue moviéndote para evitar que el escudo se dañe

**4** Necesitarás este Scorpion para seguir tu camino.

**5** Los Ghosts atacan de dos en dos.

### OBJETIVO 3: ATRAVIESA LAS RUINAS

Conduce sobre el puente y mantente alerta a las oleadas de Ghosts que llegarán por el túnel a mano derecha, además de algunos Banshees que te atacan por detrás. Ve a través del túnel. No tardarás mucho en llegar a otra zona abierta infestada de soldados, torretas y Ghosts (**5**). Avanza lentamente.

Entra en los túneles lejanos y repite lo mismo. Esta vez, sin embargo, muchos de los enemigos estarán en salientes en las paredes, haciendo que sea más difícil acertarles con la ametralladora.

El camino se abre otra vez justo delante, donde encontrarás una serie de ruinas. Destruye las torretas tan pronto como puedas, así como las oleadas de Ghosts que vienen hacia ti. Ocupate de los soldados de los salientes si tienes un momento, y rodea las ruinas en la dirección de las agujas del reloj, usando al Scorpion para despejar el área. Sube por la rampa cuando los enemigos del nivel inferior estén muertos y una nave Pelican traerá algunos Marines y equipamiento para ayudarte. Reabastécete y ábrete camino hacia el nivel superior, usando los escudos de energía para protegerte (**6**). Progresas de escudo en escudo, avanzando lentamente hasta que llegues al medio de las ruinas.

Ábrete camino a través de las ruinas, usando diversas rocas y edificios para protegerte. Intenta mantenerte cerca de tus Marines, así os podréis ayudar los unos a los otros cuando lo necesitéis. Finalmente llegarás a un río, que conduce a una cascada. Golpea al Jackal en la parte de atrás de la

CONTINÚA

#### CLAVE





NIVEL 6

## DELTA HALO

CONTINUACIÓN

cabeza y coge su **RIFLE DE HAZ [7]** (mapa en página anterior). Usa tus dotes de francotirador con todos los enemigos que puedas a los lados de la catarata, luego salta a la plataforma inferior cuando todos estén muertos. Sigue bajando por esta zona, eliminando a los enemigos a medida que aparezcan. Pero ten presente que en un momento dado un grupo de Drones aparecerá para amenizar la fiesta; recuerda que es mejor usar contra ellos armas automáticas y no las de un solo disparo.

Tomes la ruta que tomes, deberías llegar a la plataforma situada al final del valle. Elimina aquí a todos los enemigos (si puedes ejerciendo de francotirador) o cambiando de armas si te ves forzado demasiado cerca del vacío **[8]** (mapa en página anterior). Busca un pequeño túnel en la plataforma más alta cuando los Covenant estén muertos, y corre a través de él.

## OBJETIVO 4: LLEGA HASTA LAS TORRES DEL LAGO

Elimina a alguno de los Jackals del edificio del lago al estilo francotirador, y un enjambre de Drones te atacará. Cambia a un arma automática para encargarte de ellos, antes de repasar las paredes de la torre en busca de algún enemigo que se hubiese pasado por alto. Dirígete hacia la torre cuando la ruta esté despejada y te verás frente a frente con un grupo de agresivos Elites **[9]**. Intenta matar primero a los que llevan las Espadas Energéticas, dado que son más peligrosos que los otros. Las Granadas de Plasma pueden ser muy útiles si te mantienes lo bastante alejado, pero te verás forzado a luchar también al estilo de la vieja escuela. Verás una escena cinemática cuando los Elites estén muertos, y después el nivel quedará completado.

CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

1

PUNTO

6

Sólo los escudos pueden recibir tanto daño.

7

Dale un buen golpe detrás de la cabeza.

8

Tendrás que acercarte si tus enemigos se esconden.

9

Intenta utilizar las granadas.



## NIVEL 7

## PESAR

AHORA YA SABES CUALES SON LAS INTENCIONES DE LOS PROFETAS. ASÍ QUE ES HORA DE LIBRARTE DE UNO DE ELLOS.

## OBJETIVO 1: ATRAVIESA LAS PRIMERAS TORRES

Serás atacado por grupos de Drones y Elites tan pronto como el nivel comience, así que cambia a un arma automática para librarte de ellos. Entra por la puerta de la derecha y usa el **RIFLE DE HAZ** para librarte de los Jackals en modo francotirador. Más enemigos te atacarán por la izquierda, así que estate preparado para cambiar a un arma adecuada (1). Sigue el rastro de los enemigos por el puente, hasta que vuelvas al interior. En la siguiente sala hay un **RIFLE DE PLASMA** cerca de la puerta; úsalo para atravesar los escudos de los Jackals. Es importante mantenerte a cubierto cuando salgas de nuevo al exterior, dado que un buen número de Elites y snipers Jackals están escondidos en la plataforma próxima. Hay un montón de parapetos disponibles, pero tendrás que agacharte para poder cubrirte en algunos de ellos. Acaba con tus enemigos y un Phantom llegará. Mantente escondido de sus

cañones y dejará caer un par de Hunters (2) acuérdate de apuntar a los puntos vulnerables de sus espaldas.

Un Pelican te traerá suministros cuando los Hunters hayan pasado a mejor vida; aprovecha la ocasión para aprovisionarte y luego elimina a las fuerzas Covenant que llegan a la góndola. Dirígete hacia ella cuando esté despejada y usa el interruptor para hacer que se mueva.

## OBJETIVO 2: MONTA EN LA GÓNDOLA

Mira detrás de ti después de usar el interruptor porque algunos Drones te atacarán. Líbrate de ellos y luego date la vuelta para encarar la góndola que se

acerca en dirección contraria. Viene cargadita de enemigos, así que encárgate de ellos mientras permaneces en tu propia góndola.

Equipa un Rifle de Precisión o cualquier otra arma con zoom cuando te aproximes a la torre. Úsala para eliminar a los Jackals y a los Grunts en la plataforma, o hazlo lo mejor que puedas con las armas que tengas (3). Ten en cuenta que hay algunas torretas en el techo de la torre, así que destrúyelas o escóndete de ellas tan rápido como puedas.

CONTINÚA

CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

TORRETA

2

PUNTO

INTERRUPTOR



1 No uses el Rifle de Haz a quemarropa.

COMIENZO



## NIVEL 7 PESAR

## CONTINUACIÓN

## OBJETIVO 3: CRUZA LAS ESTRUCTURAS SUMERGIDAS

La propia torre te obsequia con más Jackals cuando la góndola arribe. Da buena cuenta de ellos con armas energéticas, o acércate lo suficiente para utilizar ataques cuerpo a cuerpo, acompañados del convencional fuego de tus armas [4] (mira el mapa en la página anterior). Haz lo mismo de nuevo con los Jackals que hay dentro de la torre, y luego prepárate para disparar a los Drones. Ábrete camino hacia el ascensor infestado de Jackals y úsalo para llegar a la siguiente zona.

Sube por la rampa cuando el ascensor se pare y entra en el túnel sumergido. Equipa un arma con zoom y dispara a los Grunts antes de que se acerquen. Avanza por el túnel cuando estén muertos hasta llegar a una gran sala repleta de fuerzas Covenant [5]. Hay snipers, Elites y Drones por todo el lugar. Encárgate primero de los snipers, ya que un par de sus disparos te matarán. Por si fuera poco tendrás que tener mucho cuidado con los Elites que portan Espadas Energéticas; si uno de ellos se fija en ti concentra tu fuego en él antes de que se te acerque demasiado. Tendrás que escapar de la sala o cubrirte de cuando en cuando, así que no te olvides de tener un sitio para hacerlo a mano.

Algunos Hunters te atacarán cuando llegues al otro extremo de la sala, así que no avances demasiado deprisa. Dispara a los Hunters en las



4 Los ataques cuerpo a cuerpo son muy útiles.

## CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

TORRETA

1

PUNTO

INTERRUPTOR

partes vulnerables de su espalda, o echa mano de las Granadas de Plasma [6]. Cuando estén muertos podrás moverte hacia el siguiente túnel sumergido. Todos los Covenant utilizan camuflaje, incluyendo a los Grunts. Vigila atentamente para intentar verles, y observa de dónde vienen los disparos para tratar de localizar su posición. Escóndete tras la rampa si estás seriamente herido, y cuando acabes con todos coge el ascensor para continuar tu camino.



5 Dispárale todo lo que te tengas para que no te alcance.



6 Las Granadas no son muy eficaces, pero menos da una piedra.



7 No usarás a menudo la Escopeta, así que disfrútala los breves momentos que sea útil.





#### OBJETIVO 4: DIRÍGETE AL TEMPLO PRINCIPAL

Golpea al Elite en el codo al salir del ascensor, y luego mata a otro al girar la esquina con su **ESPADA ENERGÉTICA**. Quitate de en medio algunos Grunts que se interponen en tu camino y lucha contra otros hasta alcanzar la puerta.

Ahora dirígete hacia las ruinas y empieza a matar a los enemigos de su interior. Encárgate primero de los snipers y de los enemigos con Aguijoneadores porque son más peligrosos si están alejados. Un Phantom traerá más cuando estén muertos, así que estate preparado para otro combate. Piensa en usar una Escopeta con estos enemigos porque esta área está mucho más cerrada [7]. Asegúrate de recoger el **LANZACOHETES** antes de abordar la góndola, y luego pulsa el interruptor para ponerla en movimiento.

Gírate una vez que empiece a moverse y usa tus cohetes para derribar a los Banshees. Acaba con los Elites voladores que llegan en la segunda góndola, y luego usa una combinación de cohetes y de disparos de francotirador para eliminar a los enemigos y destruir a las torretas de la plataforma lejana.

#### OBJETIVO 5: MATA AL PROFETA DEL PESAR

Acaba con las fuerzas Covenant que te atacan desde el templo, luego dirígete a su interior y encárgate de otros cuantos que hay dentro en la primera sala. Coge la **ESPADA ENERGÉTICA** y asegúrate de tener a mano otra arma como un Rifle de Batalla o de Plasma. Mira a través de la siguiente puerta y los enemigos comenzarán a atacar [8]. En el medio de la sala encontrarás al **PROFETA DEL PESAR**.

8 Podrás verte envuelto en más de un duelo con espadas.



### JEFE: PROFETA DEL PESAR

El Profeta está equipado con un potente láser, así que mantente fuera de su vista tanto como puedas. Despeja la habitación de Elites, usando granadas con los que tienen Espadas Energéticas. Deberías eliminar también a los Grunts que pululan por ahí, pero ten en cuenta que como mínimo siempre habrá dos incordiando ya que siempre reaparecen cuando los matas.

No serás capaz de hacer daño al Profeta con tus armas porque su blindaje es muy bueno. Pese a ello, cuando hayas despejado la sala, podrás correr hacia él y montarte en su vehículo pulsando el botón **X**. Todo lo que necesitas hacer es golpear (botón **B**) hasta que el Profeta muera y el nivel acabe.

**B** Aborda el vehículo del Profeta y dale un buen mamporro en su careto.

Use **B** to melee attack enemies





## NIVEL 8

NIVEL 8

## ICONO SAGRADO

EL INQUISIDOR ANDA DETRÁS DEL ÍNDICE. ¿LO ENCONTRARÁ Y DESENCADENARÁ EL GRAN VIAJE?

CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

PISTÓN

1

PUNTO

## OBJETIVO 1: DESACTIVA EL ESCUDO DE CONTENCIÓN

Coge cualquier arma que necesites del área circundante antes de abrirte camino a través de una serie de pistones. Corre directo hacia la próxima área ignorando a los Centinelas, y activa otro pistón. Baja por el agujero y ayuda a los otros miembros de las fuerzas Covenant a acabar con los Centinelas [1]. Cruza el puente situado a tu izquierda, luego haz lo mismo en una sala similar que hallarás más lejos. Los combates que encontrarás aquí son más sencillos porque los Centinelas atacarán de uno en uno. Accede al siguiente pistón, y luego corre hacia la siguiente zona antes de volver a dejarte caer. El primer Enforcer del juego está escondido aquí. Una posibilidad es hacer lo que se te dice y esperar a que pierda el interés en ti, aunque es más fácil simplemente moverte debajo de él, donde sus armas no pueden alcanzarte [2] (mapa dos páginas más

adelante). De todas formas, no se te ocurra atacarle de frente porque posee un par de escudos que es necesario destruir antes de poder dañarle. Activa los cuatro pistones cuando el Enforcer haya sido destruido, y luego usa el interruptor del medio de la plataforma para desactivar el Escudo de Contención.

## OBJETIVO 2: ATRAVIESA EL MURO INFESTADO DE FLOOD

Sube a la plataforma en el interior del edificio cuando ésta empiece a moverse, teniendo cuidado con los enemigos a medida que te aproximas a tu destino. Causale tanto daño como puedas al Enforcer antes de llegar, luego baja al nivel inferior de la plataforma para evitarle mientras le plantas cara a los Flood. Dirige tu atención de nuevo al Enforcer cuando estén muertos, pero ten en cuenta que está respaldado por un grupo de Centinelas. A diferencia de los anteriores, estos poseen un escudo



1

No tengas piedad con tus enemigos, aunque sean más bajitos...



2

Ataca a los Enforcers desde abajo.



3

Los Centinelas dorados están equipados con escudos.







y son mucho más difíciles de matar; permanece en el nivel inferior para dispararles sin exponerte a ninguna zona abierta **[3]** (mira el mapa en la página siguiente).

Haz uso de tu camuflaje y corre por esta parte del nivel, dejándote caer por el pistón al final de él. No podrás hacer, sin embargo, lo mismo en la siguiente área ya que los Flood te lo impedirán. Los Haces Centinelas y las armas convencionales funcionan bien contra ellos. Tendrás que ser cuidadoso cuando entres en la sala pequeña al final del pasillo porque está atestada de Spores **[4]**. Asoma tu cabeza al interior, y luego retrocede y dispara a discreción cuando se abalancen hacia ti.

Baja por el pistón hacia el siguiente piso, que está abarrotado de Flood. Usa la Escopeta contra los Zombies, pero cambia al Subfusil cuando tengas que luchar contra Carriers y Spore. Intenta acercarte lo suficiente a los Zombies para que tu Escopeta sea eficiente, pero no tanto como para exponerte a los ataques cuerpo a cuerpo, o recibirás mucho daño **[5]** (mira el mapa en la página siguiente). Deberías oír ruido de disparos láser cuando estés a medio camino del área; detén tu avance cuando un grupo de Centinelas mate a algunos Flood, antes de destruirlos tu a ellos y seguir tu camino. Continúa luchando contra los Flood hasta que llegues al siguiente pistón, luego pasa por él.

La siguiente zona contiene toda clase de sorpresas desagradables, desde Floods a Centinelas pasando por un Enforcer. Por ello, lo mejor es hacer uso del camuflaje e intentar correr hacia el siguiente pistón tan rápido como puedas **[6]** (mira el mapa en la página siguiente). Gira a la izquierda cuando entres en el área y corre como llevado por el Diabolo. Échale un vistazo al mapa para encontrar la localización del pistón.

CONTINÚA





NIVEL 8

## ICONO SAGRADO

CONTINUACIÓN



Ahora las cosas se tornan más oscuras, lo que convierte la visibilidad en todo un problema. Afortunadamente, el diseño de esta sección es similar al de una parte del principio del nivel. Dispara a los Flood mientras avanzas lentamente, teniendo especial cuidado con los ataques provenientes de tu retaguardia. Hay un montón de Haces Centinela repartidos por la zona, así que úsalos como arma principal hasta que llegues al siguiente pistón. Comenzarás a encontrarte Centinelas cuando cruces el primer puente y un grupo de Flood te atacará por detrás, así que asegúrate de estar preparado [7].

Después de pasar por un par de pistones te encontrarás en una gran sala deshabitada de enemigos. Aprovisionate de armas, y luego baja otro piso para verte envuelto en un combate. Los Flood están por todas partes en este lugar y el Phantom que te ayuda no estará ahí por mucho tiempo [8]. Muévete por el pistón tan pronto como puedas, cuando el grupo de Spores aparezca... lo último que necesitas es que aterricen sobre ti. Una vez que el camino esté despejado, estarás en disposición de pasar a través de un último pistón y salir fuera.

5 Busca un balance entre potencia y seguridad.



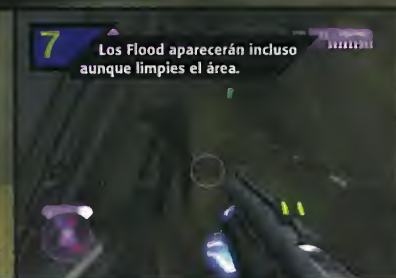
## CLAVE



6 Empieza a correr a toda pastilla.



7 Los Flood aparecerán incluso aunque limpies el área.





### OBJETIVO 3: REÚNETE CON TUS ALIADOS

Baja y ayuda a los otros Elites a librarse de los Flood, antes de cruzar el puente y encargarte de algunos más (9). Mantén las distancias si puedes ya que los Flood son más peligrosos si están cerca. También verás a uno o dos Carrier, así que destrúyelos cuando estén cerca de los Zombies para matar dos pájaros de un tiro. Ve a través del túnel detrás de la torreta cuando los Flood estén muertos y da buena cuenta de algunos más en el extremo opuesto. Te encontrarás algunos camaradas Elite aquí, así que ayúdalos a defender el área hasta que lleguen refuerzos. No te llevará mucho tiempo y la batalla es relativamente asequible; la peor parte ya está completa. Cuando lleguen los refuerzos, el nivel habrá sido completado.



8

El Phantom se marcha tan pronto como deja de ser útil.

9

Esta zona contiene los tres tipos de Flood.



## NIVEL 9

NIVEL 9

## ZONA EN CUARENTENA

LA BÚSQUEDA DEL ÍNDICE POR PARTE DEL INQUISIDOR CONTINÚA. SI SUPIERA LO QUE VA A PASAR CUANDO LO ACTIVE...

**OBJETIVO 1: ÁBRETE PASO POR LA ZONA DE CUARENTENA**

Hazte con un Ghost y elimina a los enemigos que atacan; esta batalla no será muy dura siempre que la libres a bordo de un vehículo. Dirígete hacia la puerta en lo alto de la rampa cuando todos estén muertos, y luego desciende por el túnel para encontrarte de frente con un Enforcer. Ignórale por ahora ya que los Centinelas de los lados constituyen una gran amenaza. Usa los láseres del Ghost para dar cuenta del Enforcer cuando hayas destruido a los Centinelas (1), y luego ten cuidado con los Ghosts enemigos. Baja por el camino, luchando contra más vehículos, y moviéndote lateralmente para esquivar sus ataques. Súbete al Tanque Scorpion cuando lo alcances y avanza con él.

Tendrás una amplia variedad de enemigos contra los que luchar en la siguiente zona. La primera área contiene Centinelas, Enforcers y Zombies (2). Los Enforcers atacan de uno en uno, y uno nuevo aparecerá cada vez que mates a otro. No bajes al nivel inferior hasta que hayas acabado con todos.

Conduce rampa abajo cuando el área esté despejada y sigue moviéndote mientras acabas con los Flood que aparecerán. Si te paras durante demasiado tiempo es fácil seas abordado.

Sigue a través de cualquiera de los túneles cuando los Flood estén muertos, antes de destruir a los Enforcers que aparecen después de unos pocos momentos por el otro lado. Los Enforcers deberían dañar el Wraith cercano mientras luchas contra ellos, así que ocúpate de rematarlo (3) antes de hacer lo propio con otros Wraiths distantes.



CLAVE



ENLACE



MUNICIÓN



PUNTO



GHOST



SPECTRE



WARTHOG



SCORPION



WRAITH

1

Muévete rápidamente o los Flood llegarán al tanque antes que tú.



2

Destruye al primer Enforcer, después ve a por los otros enemigos.



3

El Wraith debería estar prácticamente destruido cuando llegues.



4

El radar no sirve de mucho; los otros vehículos aparecen fuera de rango.





**5** Los túneles ofrecen algo de protección.

**6** Los Haces Centinela son muy eficaces contra Centinelas y Zombies.

**7** Es difícil elegir el correcto entre la multitud.

Conduce a través del túnel cuando la zona de delante esté despejada, luego retrocede cuando los Ghosts aparezcan por la izquierda. Déstruyelos junto con cualquier Flood que esté en tu mismo nivel, antes de seguir avanzando y acabar con un enemigo que porta un lanzacohetes y que está en un saliente. Cruza el próximo puente cuando todos estén muertos, y luego encárgate del Enforcer que aparece de un hueco a tu izquierda. Ahora deberías situarte al final de la rampa y eliminar a los Ghosts enemigos cuando carguen contra ti **(4)**. Cuando estés listo, conduce hacia el lugar de donde venían los Ghosts y destruye a dos más, antes de girarte para vértelas cara a cara con un Enforcer. Dos Ghosts más y un puñado de Centinelas aparecerán ahora, así que encárgate de ellos adecuadamente.

Ve a través del túnel y destruye un tanque Scorpion en la lejanía antes de que pueda reaccionar. Permanece en el túnel y dispara al Enforcer frente a ti; si te mantienes dentro del túnel no podrá usar su mortero contra ti **(5)**. Saca el morro de tu tanque fuera del túnel para atraer a más enemigos, pero luego vuelve al interior para combatir contra ellos. Cuando acabes con todos, puedes abandonar el Scorpion y dirigirte a patita hacia el túnel de la izquierda.

Destruye a los Centinelas cuando los veas en la sala grande situada al frente, antes de dirigir tu atención hacia el Enforcer. Agasáale esporádicamente con disparos mientras se enfasca en combatir a los Flood, pero busca un lugar para esconderte cuando torne su atención hacia ti. Continúa tu camino cuando esté muerto y coge un **HAZ CENTINELA** tan pronto como puedas, ya que tendrás que enfrentarte a un buen número de Centinelas y de Flood **(6)**. Usa tu camuflaje cuando necesites esconderte o reponer tus escudos y no dejes de luchar hasta que la salida esté despejada. Dirígete hacia el siguiente túnel cuando lo hayas hecho y te encontrarás de nuevo en el exterior.

Usa el **HAZ CENTINELA** para aniquilar al Enforcer, pero no dejes de prestar atención a los Flood que corren hacia ti ya que uno de ellos porta una Espada Energética. Concéntrate en ellos si se acercan demasiado, para luego volver de nuevo con el Enforcer. Un gran número de Zombies y de Centinelas te atacarán ahora, así que métete en el túnel en caso de que te veas muy apurado. Tendrás que abrirte camino por esta zona, y te aconsejamos golpear a los Zombies cuando salten dentro ya que morirán nada más aterrizar.

Todavía más Zombies te atacarán cuando alcances la salida del túnel, incluyendo uno con un **LANZACOHETES**. Retrocede cuando te lo encuentres e intenta matarle a él primero **(7)**, antes de dirigir tu atención a los Centinelas tras de ti. La sala en mitad del túnel no es tan peligrosa, y aunque contiene algunos Zombies, es bastante fácil encargarse de ellos. El túnel lejano es harina de otro costal: pilas de cajas se interponen en tu camino mientras

**8** Estás de suerte; los Centinelas están atacando a los Flood.







NIVEL 9

## ZONA EN CUARENTENA

## CONTINUACIÓN

intentas eliminar a Zombies con espadas, y los Centinelas te atacarán a la par que los Flood [8]. Atrae a los Zombies lejos de los Centinelas si todos te atacan a la vez.

## OBJETIVO 2: ATRAVIESA LA BARRICADA DE LOS FLOOD

Coge el **LANZACOHETES** justo después de salir al exterior, luego desciende y úsalo para aniquilar al Wraith [9] (mapa en la página anterior). Gira a la derecha ya que algunos voraces Flood se ciernen hacia ti. Dale su merecido y ábrete camino entre los Ghosts hacia el Scorpion al otro lado del cañón.

Destruye el Warthog que viene a por ti antes de dirigirte hacia el túnel y arréglatelas con los enemigos lo mejor que puedas. Los vehículos te atacarán por todo el lugar, así que empieza por aquél que suponga una mayor amenaza. Cruza el puente para encontrarte con un Spectre aliado, luego ataca las oleadas de vehículos mientras se dirijan hacia ti [10] (mira el mapa en la página anterior). Esta sección del juego es bastante impredecible, así que todo lo que te podemos decir es que te quedes donde estás; si avanzas demasiado corres el riesgo de que unos Enforcers aparezcan detrás de ti.

Cruza al otro extremo del abismo cuando tengas oportunidad, y conduce hacia la rampa de tu izquierda. Dispara a los Enforcers lejanos cuando estés en la cima, seguido del Scorpion que está justo tras ellos [11] (mira el mapa en la página anterior). Aniquila a los Ghosts a medida que se te acerquen, luego gira a la derecha y ataca al Wraith cuando puedas, destruyendo luego a más Ghosts y a un montón de Zombies en tu avance. Ten cuidado con los Zombies escondidos en ciertos recovecos, además de los que están a tu misma altura. Una vez que el área esté despejada podrás salir del tanque y dirigirte hacia el propio edificio. Cruza las plataformas, lo que activará una escena cinemática.

## OBJETIVO 3: RECUPERA EL ICONO SAGRADO

Te verás atrapado en una plataforma móvil cuando la escena termine, que pronto será atacada por los Flood. Equípate con una **ESPADA ENERGÉTICA** ya que la necesitarás cuando tus adversarios se acerquen demasiado. Evita el nivel inferior si puedes porque por ahí es por donde los Flood aparecen. Si vas escaleras abajo tendrás serios problemas para sobrevivir [12] (mapa en la página anterior).

En lugar de ello deberías permanecer en el piso superior y matar a los Zombies mientras se te aproximan, prestando especial atención a los que portan una Espada Energética. Usa granadas cuando los enemigos estén agrupados y, si sobrevives el tiempo suficiente, la plataforma arribará al edificio. Corre dentro de él tan pronto como puedas y gira a la derecha. Activa tu camuflaje mientras avanzas y te diriges a una puerta en la izquierda, al final del túnel. Atraviésala para completar el nivel y desencadenar otra serie de escenas cinemáticas.

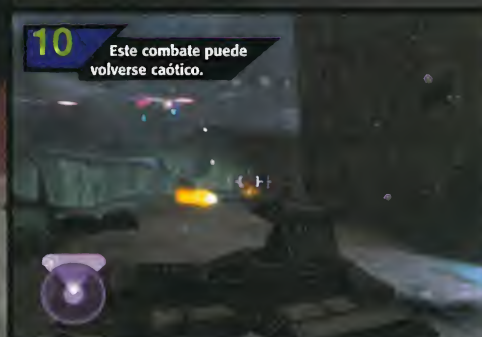
9

Echa mano del Lanzacohetes para dar cuenta de los Ghosts.



10

Este combate puede volverse caótico.



11

Usa las rocas para protegerte del Wraith.



12

El piso inferior es una trampa mortal.





## NIVEL 10

NIVEL 10

## GRAVEMIND

LOS COVENANT TIENEN EL ÍNDICE.  
¿PODRÁ EL JEFE MAESTRO EVITAR QUE  
LO USEN?

## OBJETIVO 1: ENCUENTRA EL ÍNDICE

Retrocede tan pronto como recuperes el control del Jefe Maestro hasta encontrar un segundo **AGUIJONEADOR**; empuña los dos a la vez para enfrentarte a los Brutes. Asegúrate de estar a cierta distancia cuando muera el primero, porque inmediatamente el otro cargará contra ti. Dale caña con los dos Aguijoneadores mientras te quede munición, ya que es fácil herir a los Brutes con ellos; de hecho, sus proyectiles funcionan como granadas si se acumulan las suficientes (1).

Ve a la puerta al final de la cámara cuando el camino esté despejado y Cortana la abrirá. Entra en la siguiente sala y elimina algunos Grunts, antes de encargarte de la torreta cercana. Hay también tres Brutes en la cercanía, evita acercarte cuando mates los dos primeros, y luego aléjate incluso más cuando el último cargue desde fuera.

Mata a los Jackals fuera, y luego concentra tu atención en los Brutes. Usa los pequeños pedazos como cobertura a los lados del área en el que te encuentra, y dale rienda suelta al uso de granadas y armas de empuñado doble (2). Toma el ascensor gravitatorio hacia el piso de abajo cuando Cortana lo abra, y luego dispara a los Jackals que salen por la puerta tras de ti. Encárgate de los Grunts después de esto, luego corre directamente hacia la siguiente sala y comienza a abrirte camino a través de los pasillos. Tendrás que enfrentarte a toda clase de enemigos, así que no te cortes a la hora de utilizar granadas...

La siguiente sala está repleta de enemigos, incluyendo más Brutes de lo que puedes imaginar. Muchos de ellos están en la estructura central, así que usa los dos Aguijoneadores para eliminarlos, o arroja granadas (3). Aniquila al resto de las fuerzas Covenant lo mejor que puedas, antes de volver a hacer uso del ascensor.

## OBJETIVO 2: RESCATA A LOS MARINES

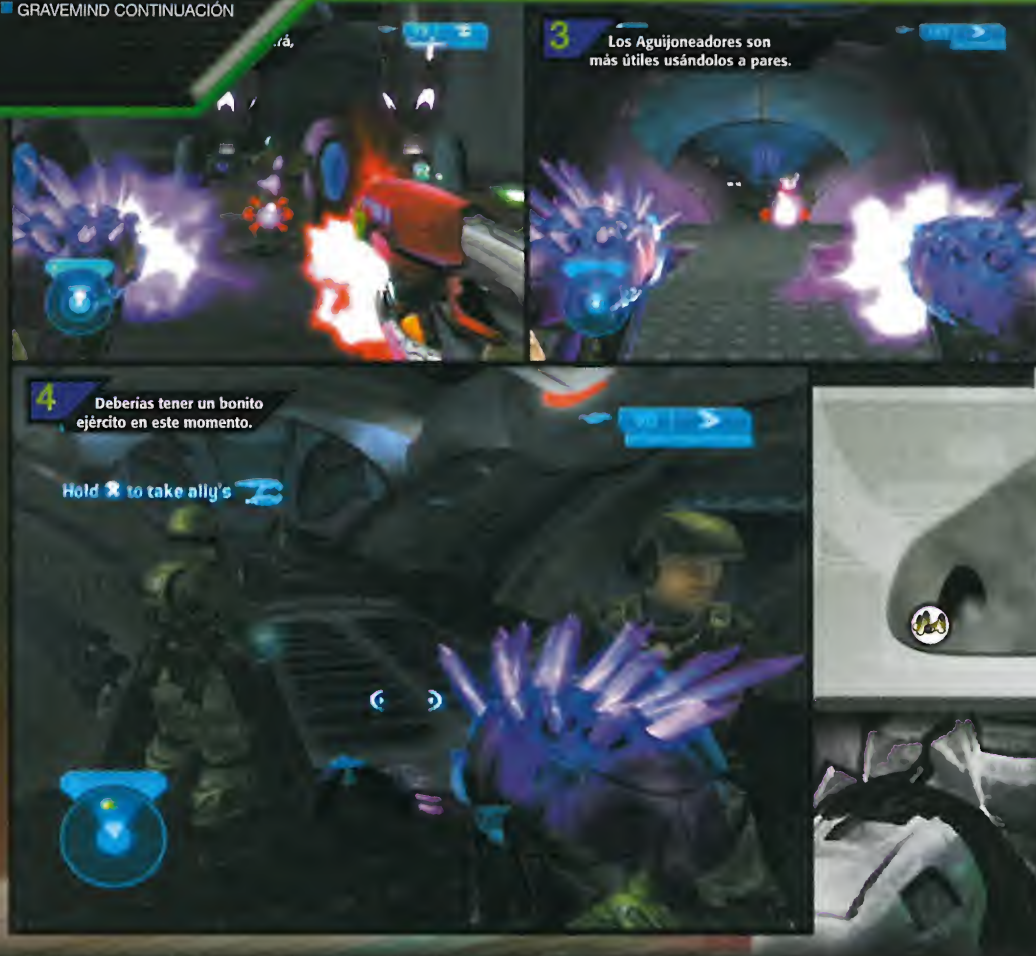
Dale un buen golpe al Brute detrás de su cabeza, luego sal al anillo exterior para matar a los enemigos más débiles. Usa los pequeños ascensores.

1 Lanza suficientes agujas y tu enemigo explotará.





## ■ GRAVEMIND CONTINUACIÓN



gravitatorios para llegar al piso inferior y lucha contra los Brutes, usando granadas o armas de doble empuñadura. Atraviesa la puerta junto a Cortana cuando el área esté despejada, y luego dispárale todo lo que tengas a los Brute y a los Grunts del interior. El primer grupo de Marines será liberado ahora, así que deja las celdas y sube un nivel para combatir contra más enemigos. Algunos de ellos aparecen por el piso superior, así que escapa en cuanto puedas de los ascensores. Cuando estén muertos, ve a través de la puerta con Cortana e ignora a los Jackals, concentrándote en los Brutes del fondo de la habitación. Más Marines aparecerán cuando los enemigos hayan sido aniquilados (4); ahora derrota a algunos Jackals de camino al ascensor principal, luego espera por él y arroja granadas a los refuerzos Covenant tan pronto como aterricen.

### OBJETIVO 3: SIGUE AL PROFETA DE LA VERDAD

Sube en el ascensor y luego dirígete a la única puerta disponible. Cárgate a los Elites con granadas o un Cañón Brute cuando entren por la puerta (5), luego cambia a una arma más adecuada cuando lleguen los Drones. Coge un par de **RIFLES DE PLASMA** del estante antes de atravesar la puerta, ya que te serán de utilidad al otro lado. Evita avanzar muy rápido por el pasillo, dado que no quieres acercarte demasiado a los Brutes (¿verdad?).

Dirígete a la siguiente sección del pasillo cuando estés listo, y luego extermina a las fuerzas Covenant aprovechando que están combatiendo entre

ellas. Encontrarás a un par de Hunters en la sala de arriba (6); aprovecha el momento en el que se giren hacia los Marines para dispararles a la espalda. Luego sal al exterior.

Dispara a los Brute y a los Elite frente a ti, luego coge un **RIFLE DE HAZ** tan pronto como puedas para apañártelas con los snipers. Mátales desde la plataforma inicial, pero ten cuidado de los Brutes que se aproximan corriendo tras de ti. Cruza el valle cuando el camino esté despejado, pero da buena cuenta del Brute que custodia la entrada al edificio próximo.

Gira a la izquierda cuando llegues al final del puente y mata a los enemigos que te persiguen (7) (mapa en la página siguiente). Sigue el camino y elimina a los enemigos que luchan entre sí en el puente de abajo, apuntando a los Brutes primero. Un par de Elite voladores llegarán cuando cruces el puente, así que ponte a cubierto



## CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

1

PUNTO

CONTINÚA





# NÚMERO 5 YA A LA VENTA

# móvil

Juega con TU móvil

## JUEGOS

NOTICIAS

**FERNANDO ALONSO RACING 2**

Primeras imágenes de la esperada secuela



CONCURSOS  
Nokia N-Gage  
+ juegos Splinter  
Cell Chaos Theory  
Juegos  
Toca Race  
Driver 2



**LOS MEJORES  
80 TELÉFONOS  
PARA JUGAR**

ANÁLISIS

**SPLINTER  
CELL  
CHAOS THEORY**

Fisher engrandece su leyenda



MC

[www.mcediciones.net](http://www.mcediciones.net)



NIVEL 10

## GRAVEMIND

CONTINUACIÓN



## CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

TORRETA

1

PUNTO

7

Dos Rifles de Plasma a la vez son ideales para esta zona.

8

Pasa de los Grunts, no son una amenaza...

9

Todos tienen Cañones Brute.

tan pronto como abran fuego, intenta evitar recibir daño, porque es mejor que recibirlo y tener que buscar refugio para reponer el escudo. Sigue avanzando cuando los Elites estén muertos y verás a más fuerzas Covenant corriendo hacia un puente a la vuelta de la esquina. Escóndete y espera a que su batalla acabe antes de encargarte de los supervivientes. Haz lo mismo de nuevo después de cruzar el puente y siguiendo con un grupo de Drones pasillo abajo.

Aprovisionate de munición, luego desciende por el camino y sobre el puente al otro extremo de la sala. Ignora a los aterrorizados Grunts cuando los alcances y concéntrate en los amenazantes Brutes (8). Sigue avanzando cuando estén muertos y cruza un último puente que conduce a la siguiente torre.

## OBJETIVO 4: IMPIDE QUE EL PROFETA DE LA VERDAD SUBA A SU PHANTOM

Corre dentro, pero muévete hacia un lado tan pronto como lo hagas porque unos cuantos Brutes aparecerán (9). Usa los recovecos para esconderte cada vez que tus escudos necesiten ser recargados y acaba con ellos gradualmente a cierta distancia.

Atraviesa la puerta al final de la habitación cuando los Brutes estén muertos y dispara a los enemigos del otro lado. Coge un **CAÑÓN BRUTE** cuando bajes por la rampa de la derecha ya que hay Elites y Brutes al final (10). Permanece en la rampa mientras los exterminas, luego sube otra rampa en el otro extremo del valle. Cárgate a los Grunts y Elites cuando corran hacia ti, y luego haz lo propio con un grupo similar cuando entres dentro. Atraviesa la puerta y coge el **CAÑÓN DE COMBUSTIBLE** antes de alcanzar la cámara con el ascensor.

Lucha contra las tropas Covenant desde la puerta, antes de entrar dentro y dar buena cuenta de cualquiera que se te hubiera podido despistar. Ocupate de los Brutes y los Jackals de la puerta lejana, luego entra y aniquila algunos Brutes más con tu Cañón de Combustible. Ahora destruye la torreta y los enemigos en el centro de la zona, antes de hacer lo mismo con una torreta alejada.





**10** Usa el Cañón Brute en la rampa.

Elites, Hunters y Grunts saldrán repentinamente por la puerta cuando alcances la segunda mitad del puente, así que equipa un arma potente y no seas rácano con las granadas (11). Usa los pilares y los cráteres de las explosiones para cubrirte. Elites y Brutes están luchando en la siguiente zona, y algunos Hunters se unirán un poco después. La manera de sobrevivir es esperar a que la batalla comience, luego pegarte a la pared a mano derecha y usar una Espada Energética para aniquilar a los Elites. Espera a que acabe el combate escaleras abajo, y luego extermina a los supervivientes con los **CANONES DE COMBUSTIBLE** de los Elites (12). Abre la puerta cuando el área esté despejada y mata a tres Elites más en el lado opuesto. Ahora corre hacia el puente y espera a que el nivel termine.

**11** Aquí los explosivos serán muy útiles.

**12** Acaba con los Elites rápido y los Brutes aniquilarán a los Hunters.

Out of ammo  
Press  to switch to 

AL FINAL DEL NIVEL

CLAVE

**A**

ENLACE



MUNICIÓN



TORRETA

**1**

PUNTO

**E**

**F**



## NIVEL 11

NIVEL 11

## ALZAMIENTO

COMO EL JEFE MAESTRO, EL INQUISIDOR DEJA GRAVEMIND CON SÓLO UN ARMA.  
¿SERÁ SUFICIENTE PARA MANTENERSE CON VIDA?

1 En este nivel combatirás principalmente contra Brutes.

## OBJETIVO 1: DEFIÉNDETE DE LOS BRUTES

Coge la **ESPADA ENERGÉTICA** camino abajo, y activa tu camuflaje antes de girar el esquina y golpear al Brute en el codo. Escóndete después de matarle y espera a que puedas volver a utilizar tu camuflaje, antes de hacer lo mismo con el siguiente enemigo. Sigue repitiendo este procedimiento mientras avanzas por el camino, pero recurre a la Espada cuando tengas que combatir contra grupos (1). Ten cuidado, porque cuando alcances la zona abierta, un par de Brutes te dispararán desde una plataforma elevada.

## OBJETIVO 2: VÉNGATE DE LOS TRAIDORES BRUTES

Algunos Elites aparecerán cuando hayas acabado con los Brutes. Entra en el edificio con ellos y luego lucha con los Jackals y los Brutes de la plataforma lejana. Permanece lejos de los Brutes mientras lo haces, o podrás ser derribado de donde te encuentras cuando carguen contra ti. Continúa abriéndote camino por las plataformas y subiendo las rampas, manteniéndote a distancia de los Brutes mientras usas un par de Agujoneadores o Rifles de Plasma (2).

Abre la puerta en lo alto de la rampa, luego activa tu camuflaje, baja corriendo por otra rampa y luego ve a la izquierda. Empieza a disparar a los enemigos desde donde te encuentras mientras tus aliados acometen un ataque frontal contra ellos. Ve a través del corredor y luego ábrete camino bajando las plataformas en la siguiente sala. Mira hacia abajo y dispara a tus enemigos desde el borde de cada una, sólo dejándote

caer cuando no haya otro remedio (3). El par de **AGUJONEADORES** que encontrarás en una de las plataformas serán muy útiles para combatir a los Brutes en los niveles inferiores.

Activa tu camuflaje cuando estés entrando a la siguiente habitación y luego baja corriendo la rampa de la derecha para flanquear a tus enemigos. Pero ten cuidado, porque más Brutes entrarán corriendo por la puerta cuando te hayas cargado ya a unos cuantos. Lanza una granada o dos cuando empiecen a llegar.

## OBJETIVO 3: ÁBRETE PASO HASTA EL FONDO DEL CAÑÓN

Coge el **CAÑÓN DE COMBUSTIBLE** en el siguiente pasillo y úsalo para aniquilar a los enemigos de fuera. Hecho esto, comienza a descender pasillo abajo y activa tu camuflaje cuando más Brutes se te acerquen. Pasa directamente a través de ellos, luego coge un Ghost y úsalo para aniquilarlos (4). Comienza a conducir camino abajo y llegarás ante un gran grupo de Brutes y Jackals. Mata primero a los Brutes utilizando Cañones Brute porque suponen la mayor amenaza. Muévete lateralmente para esquivar el fuego enemigo, y reemplaza tu Ghost por uno de los que quedaron atrás si el que manejas está dañado o destruido. Estarás en serios problemas si te quedas sin un vehículo; si se da el caso recurre a tu camuflaje para realizar asesinatos sigilosos y luego esconderte para recargar tus escudos. La lucha abierta sería un suicidio.

Más tarde tendrás que luchar contra vehículos enemigos como Ghosts y Spectres (5), eliminales antes que a ningún otro enemigo. Finalmente llegarás a una cascada que cae hacia una amplia zona abierta.

Asegúrate de tener un Ghost llegado este momento, o la siguiente sección te resultará mucho más ardua.

## OBJETIVO

COMIENZO

2

Si se acercan tanto estarás en serios problemas.

3

Lucharás primero con Jackals, luego con Brutes.

CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

TORRETA

1

PUNTO

GHOST



4 Intenta no ser abordado.



6 El piloto podría intentar escapar cuando lances una granada.



7 Tener un Ghost será muy útil en la parte final del nivel.



#### OBJETIVO 4: ARRASA EL CAMPAMENTO BRUTE

Sitúate en lo alto de la cascada y mata a tantos Brutes como puedas, antes de dirigirte hacia la zona inferior. Sube por el camino de la derecha y utiliza el Ghost para acabar con cuantos Brutes se crucen en tu camino. Tendrás dos opciones si un Wraith ataca desde abajo: o bien destruirlo con tu Ghost o bajar e intentar el tanque para agenciártelo [6].

De cualquier forma, tendrás que usar el vehículo que hayas escogido para aniquilar a todos los Brutes que puedas del nivel inferior, antes de volver a la rampa.

Usa tu Ghost para conducir a través del edificio en lo alto de la rampa (si todavía lo tienes) pero no olvides aprovisionarte de munición en el propio edificio. Tendrás que verte las caras con un montón de enemigos un poco más lejos, incluyendo Brutes y snipers Jackals. También hay un Ghost enemigo aquí, así que destrúyelo u opta por robarlo si es necesario [7]. Usa tu armamento más potente (como los Cañones Brute) en esta sección, y no avances demasiado deprisa o tendrás serios problemas. Despeja el área de enemigos, y luego comienza a descender por el túnel hasta que un Ghost aparezca. Como antes, decide si prefieres destruirlo o robarlo, y luego encárgate del resto de los enemigos. Completa el nivel continuando tu avance por el túnel cuando todos los enemigos estén muertos.

5 El Spectre viene a ser como un Warthog Covenant.



CLAVE

A

ENLACE

MUNICIÓN

TORRETA

1

PUNTO

GHOST



## NIVEL 12

NIVEL 12

## GRAN CARIDAD

EL JEFE MAESTRO TENDRÁ QUE PERSEGUIR AL PROFETA DE LA VERDAD EN EL NIVEL FINAL. ¿PODRÁ ELIMINARLE Y DEJAR ASÍ A LOS COVENANT SIN LIDER?

**OBJETIVO 1: ÁBRETE PASO  
ADENTRO DE LA TORRE**

Permanece quieto y espera a que los Flood vengan tras de ti. Elimínalos con tu Carabina cuando se aproximen (1), y luego cambia tu Pistola de Plasma por algo mejor en cuanto puedas. Dirígete a la plataforma principal cuando todos los enemigos estén muertos, y luego gira a la derecha para combatir contra algunos más. Coge el **LANZACOHETES** junto al Pelican, antes de entrar dentro y usarlo para volatilizar algunos Brutes.

**OBJETIVO 2: MANTENTE DELANTE  
DE LOS FLOOD**

Usa el ascensor gravitatorio al final del corredor y coge un Rifle de Plasma antes de volver al interior. Muévete hacia la primera plataforma, y cuando el puente aparezca espera a que termine el combate que se desarrolla a tu izquierda. Tras el final de la batalla un grupo de Drones te atacará. Retrocede por el puente hasta ponerte a cubierto para combatirlos más fácilmente. Luego avanza hacia el círculo resplandeciente en la plataforma (2).

Mata a los ganadores de la batalla entre Drones y Flood, y luego dirígete hacia otro círculo resplandeciente para moverte a la tercera plataforma. Avanza hacia la puerta y otro grupo de Zombies te atacará, seguidos de un conjunto de Drones. Mata a los Zombies tan rápido como puedas, luego entra para escapar de los Drones ya que no te seguirán a través de la puerta.

CLAVE

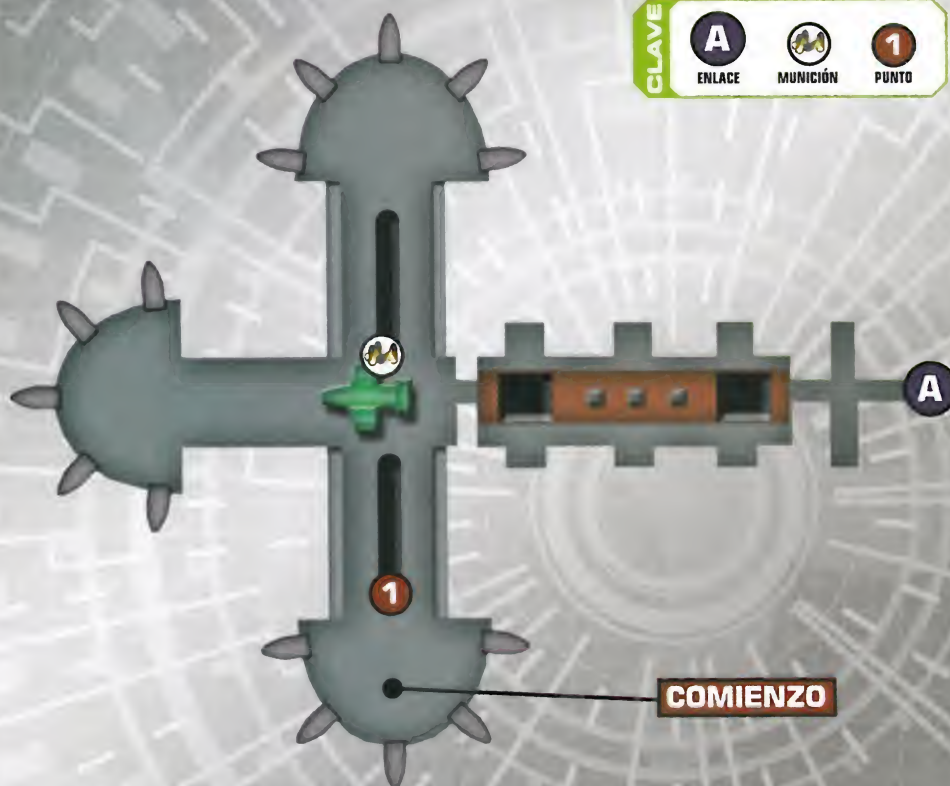
A

ENLACE

MUNICIÓN

1

PUNTO



1

Tu Carabina es la única arma útil por el momento.



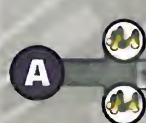
2

Los círculos resplandecientes crean puentes entre las plataformas.



4 Tu linterna es un regalo del cielo en estas condiciones.

6 Dile adiós al Jefe Maestro; en el nivel final controlarás al Inquisidor.



2

3

Pulsa el botón blanco del pad para encender tu linterna aquí, o no serás capaz de ver tres en un burro. Ocupate de los Zombies en la sala en la que estás y coge la **ESPADAS ENERGÉTICAS** antes de moverte al pasillo. Varios Zombies y Carriers te atacarán, así que elimínalos (y a las Spores que liberan también). Dirígete hacia el pasaje curvado y permanece en la zona elevada mientras luchas con las tropas Covenant del interior [3]. Ábrete camino entre diversos Flood en la siguiente zona y sigue avanzando hasta que llegues a una gran sala curvada.

Ataca a las fuerzas Covenant situadas sobre la plataforma elevada, luego espera a los Flood para matar al resto antes de encargarte de los supervivientes. Evita a los Carriers si puedes, o revientalos para dañar a los Zombies cercanos. Muévete por los pasillos hasta llegar a otra sala idéntica. Permanece en la entrada y acaba con las Spores antes de concentrar tu atención en los Zombies que les siguen [4]. Busca un arma automática cuando estén muertos porque tendrás que aniquilar a un grupo de Drones antes de poder salir. La mejor cobertura posible para este combate es el túnel en el piso inferior, así que no dudes en hacer uso de él. Gira a la izquierda cuando alcances los pasillos y usa el elevador para completar el objetivo.

### OBJETIVO 3: ENTRA EN LA NAVE DE LOS FORERUNNERS

Llegarás a una gran sala atestada de fuerzas Flood y Covenant. Permanece cerca de la entrada durante la

duración del combate y simplemente ataca a cualquiera que se acerque [5], retrocediendo cuando los Zombies carguen contra ti. Espera un momento para asegurarte de que todos los Zombies estén muertos antes de cruzar la sala.

Cárgate de munición antes de girar a la derecha y usar el ascensor gravitatorio para alcanzar el piso superior. Todo el lugar está repleto de fuerzas Covenant y Flood, pero da exactamente igual porque este combate no tiene que ver contigo. Así que no te involucres y en lugar de ello permanece en una de las plataformas elevadas y luego corre hacia el extremo opuesto disparando sólo a aquellos enemigos que bloqueen tu camino. Muévete hacia la sección rosa del suelo justo detrás de Cortana [6] y empezará el nivel final.



4

C

B

5

C

6

3 Con suerte, los Flood matarán a la mayor parte de los Covenant.

5 Si te quedas cerca del ascensor, algunos Zombies podrán atacar a los Brutes.



## NIVEL 13

NIVEL 13

## EL GRAN VIAJE

EL INQUISIDOR NECESITA ALCANZAR A TARTARUS Y EL ÍNDICE ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE. ¿PODRÁ CONSEGUIRLO A TIEMPO O ALGUIEN LO EVITARÁ?

**OBJETIVO 1: ACABA CON CUANTO BRUTE SE CRUCE EN TU CAMINO**

Súbete al Wraith y comienza a moverte por la playa, destruyendo a los Ghosts mientras avanzas (1). Aunque el Wraith dispara rápidamente, sus proyectiles se mueven en una lenta parábola, lo que significa que tendrás que apuntar bastante por encima de tus objetivos. Otra desventaja del Wraith es que no podrás disparar a los blancos terrestres que estén próximos. Si un enemigo se te acerca tendrás que golpearle pulsando el gatillo izquierdo del pad.

Diversos Wraith bloquearán tu camino a lo largo del valle; mantén la distancia mientras luches contra ellos porque así conseguirás más tiempo para esquivar sus disparos. Destrúyelos antes de hacer lo propio con los Ghosts porque son más peligrosos.

**OBJETIVO 2: DIRIGE EL SCARAB**

Un Phantom enemigo aparecerá cuando alcances la propia playa. Continúa moviéndote para esquivar sus disparos e intenta esconderte tras una roca en cuanto puedas. Aniquila a un par de Wraith escondidos en las rocas justo detrás del Scarab (2), luego encárgate de los soldados de a pie. Sabrás que la zona está despejada cuando oigas a unos pocos Elites hablando acerca de tomar control del Phantom. Entra por la puerta pasadas las rocas para encontrar algunas caras conocidas.

Deja que los Hunters lideren tus pasos dentro de la sala corredor abajo, y luego activa tu camuflaje y síguelos dentro cuando sea seguro hacerlo. Corre rampa arriba y ayuda a tus aliados a matar a los Brutes, retrocediendo cuando carguen. Las granadas son bastante útiles aquí ya que los Brutes están bastante agrupados (3).

Entra en la siguiente sala cuando el camino esté despejado y mata a los Brutes inmediatamente. Comienza a abrirte camino por las plataformas y usa tu camuflaje cuando gires por al esquina hacia la izquierda. Arroja una granada a la torreta (4), antes de seguir avanzando luchando a brazo partido contra los Jackals y los Brutes. Corre a parapetarte y vuélvete invisible si te encuentras en serios problemas para hacer que los enemigos ataquen a los Hunters en lugar de a ti. Esto te debería permitir pasar sigilosamente detrás de ellos con relativa seguridad.

Cualquiera de tus aliados que haya sobrevivido te dejará ahora cuando alcances el puente, de vuelta al exterior. Coge un **RIFLE DE HAZ** y permanece en la entrada del área mientras te cargas en plan francotirador a los Jackals desde la distancia (5). No avances más o captarás la atención del Phantom enemigo.

**1** Este es el único momento en el que te verás forzado a usar el Wraith.

**2** Destruye a los Wraiths desde lejos, así es más fácil esquivar sus disparos.





**3** Más Brutes te atacarán desde la puerta

**5** Mantente a distancia mientras ejerces de francotirador con los Jackals.

**4** Una granada destruirá la torreta y su ocupante.

**6** Ochos disparos de cada arma deberían equivaler a una muerte segura.

**7** Reemplaza tu Banshee si está seriamente dañado.

Comienza a cruzar el puente cuando los Jackals estén muertos, activando tu camuflaje a mitad de camino y metiéndote en el pasillo al final del todo. Mata a los Drones, aprovechando la otra puerta por si fuese necesario esconderse para recargar escudos. Cuando los Drones estén muertos, podrás coger los **AGUJONEADORES** junto a ellos; los necesitarás en la siguiente zona.

Sube corriendo la rampa en la sala después del puente y activa tu camuflaje antes de girar la próxima esquina. Empieza por matar a los Jackals más próximos, posesionándote de forma que no puedan parar tus disparos con sus escudos. Si necesitas reparar tu escudo retrocede a la esquina anterior cuantas veces sea necesario. Puedes –y debes– usar la misma táctica con los Brutes en el piso inferior **(6)**. Asegúrate de llenar su cuerpo con las suficientes Agujas como para que exploten, ya que dispararles unas pocas cada tanto es una pérdida de tiempo.

Dispara a los generadores de escudos metálicos para liberar a los Elites y los Hunters de sus celdas, luego baja corriendo por el próximo corredor y activa tu camuflaje cuando estés fuera. Mata al primer Brute por detrás, luego encárgate del resto con la ayuda de tus aliados.

### OBJETIVO 3: ESCOLTA AL SCARAB DE JOHNSON

Sube a uno de los Banshees cuando aterricen, luego vuela junto al Scarab y empieza a disparar a los Wraiths. Usa tus bombas (pulsando el botón **B**) y mantente a una distancia segura respecto a ellos, o abrán fuego con sus cañones láser. Avanza a través del cañón cuando hayas destruido a los Wraiths y asciende para destruir las torretas a la vuelta de la esquina. Desciende al nivel del suelo cuando las hayas destruido para ocuparte de un Spectre **(7)** (mapa en la página anterior). Aquí las bombas son especialmente útiles para eliminar más fácilmente al Spectre.

Tendrás que encargarte a continuación de un segundo Spectre, luego ataca a los Banshees que vuelan a tu alrededor, realizando maniobras de evasión si eres herido. Reemplaza tu Banshee con uno de los que se hayan en el suelo cuando los

CLAVE

**A**

ENLACE

**TORRETA**

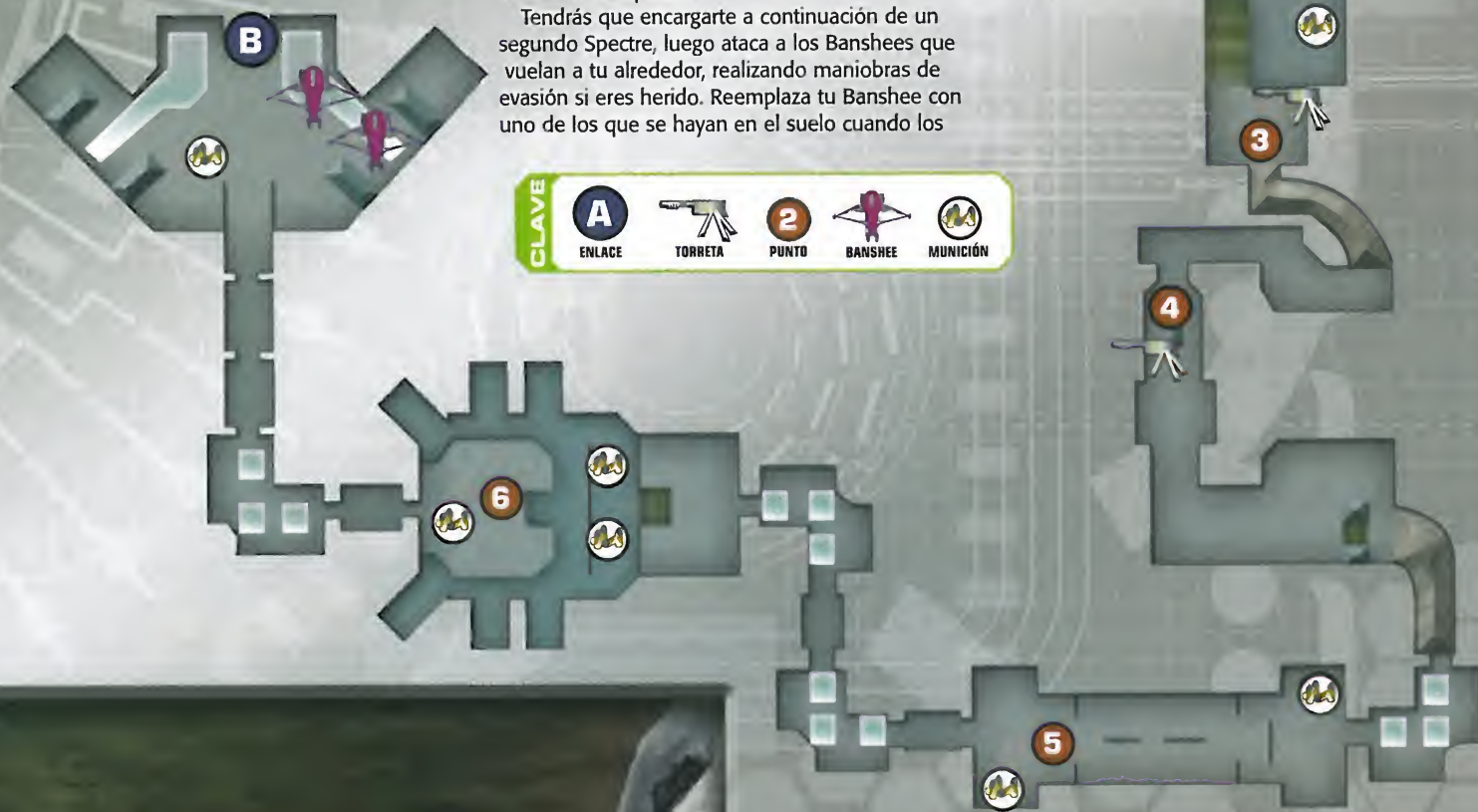
**2**

PUNTO

**BANSHEE**

**MUNICIÓN**

CONTINÚA





NIVEL 13

# EL GRAN VIAJE

## CONTINUACIÓN



**8** ¡Ánimo! Ya estás cerca del final...



**9** Arroja una granada y luego escóndete en el túnel.

## JEFE FINAL: TARTARUS

Tartarus no está solo; empieza el combate con varios guardaespaldas. Lánzale una granada a los Brutes que están a uno de sus lados, y luego usa tu Cañón Brute para disparar a los otros. Tartarus saltará ahora a la plataforma central, así que síguelo a ella para empezar el verdadero combate.

Evita atacar a Tartarus mientras un resplandor le rodee porque eso significa que su escudo está activado y no puede recibir ningún daño. Tendrás que esperar a tus aliados para que le hagan algo de daño y para que su escudo quede desactivado. Atácale con todo lo que tengas cuando eso ocurra porque el escudo no estará inactivo por mucho tiempo y pronto lo recuperará.

Mantente a buena distancia de Tartarus ya que puede acabar contigo con un solo golpe de su martillo. Sin embargo, no posee ningún tipo de ataque a distancia, así que mientras esté lejos estarás a salvo.

Tampoco te acerques demasiado al borde de la zona de combate porque es fácil caerse y morir de la forma más tonta. Los agujeros en la zona en la que empezaste pueden ser molestos, pero todo lo que hacen es llevarte a la zona inferior; sólo tendrás que ponerte sobre la luz del medio para ser transportado a la zona superior. Si te quedas sin munición durante el combate puedes encontrar más aquí. En cualquier caso, si no te empuerras en atacar a Tartarus cuando su escudo esté activo no deberías tener problemas para superarlo.



**B** Primero mata a los guardaespaldas.



**B** No puedes dañar a Tartarus cuando su escudo está activo.

enemigos dejen de llegar, y luego participa en el combate al otro lado de la esquina. Destruye la última torreta y luego sigue al Scarab a la Sala de Control **(8)** (mira el mapa dos páginas atrás). Destruye cualquier Banshee que te encuentres, pero deja al margen a los Gratis, o te atacarán. Vuela sobre el agua y el Scarab atacará la puerta de la Sala de Control. Defiéndete mientras la puerta se abre, luego vuela hacia ella y entra dentro.

## OBJETIVO 4: OCÚPATE DE TARTARUS

Pasa a través de las ruinas de la entrada y activa tu camuflaje cuando alcances el punto intermedio de la siguiente zona. Arroja una granada al grupo de Brutes antes de salir corriendo, disparando mientras lo haces **(9)**. Usa el pasaje subterráneo para tu beneficio ya que te ofrece un buen lugar para esconderte. También limita el número de Brutes que pueden atacar a la vez, así que úsalo como escenario de cada uno de tus ataques. No te olvides tampoco de tu camuflaje y realiza tantos asesinatos sigilosos como puedas. En cualquier caso deberías asegurarte de conservar al menos una granada y algo de munición para el Cañón Brute, pues necesitarás ambas cosas para enfrentarte a **(TARTARUS)**, corredor abajo. Si consigues derrotarle evitarás la destrucción de Halo y habrás completado el juego. ¡Felicidades!



## SECUENCIA FINAL





# SECRETOS

**HAY UN CIERTO NÚMERO DE EXTRAS SECRETOS ESCONDIDOS EN HALO 2, QUE PUEDEN IR DESDE OBJETOS OCULTOS A MENSAJES. NO TE PIERDAS ESTA LISTA.**

## CRÁNEOS

Hay Cráneos secretos que recoger escondidos en Halo 2, aunque muchos sólo aparecen en el nivel de dificultad Legendario. Muchos de ellos sólo valen para hacer que el juego sea más difícil, pero otros son medianamente útiles. Aquí te mostramos a modo de ejemplo cómo conseguir uno bastante fácil: Empieza el nivel de las Afueras con cualquier nivel de dificultad y atraviesa la primera puerta. Gírate y salta sobre la luz encima de la puerta, entonces agáchate-salta hacia el declive a tu derecha. Encontrarás el Cráneo "Ciego" bajando un camino a tu izquierda; esto provoca que tu HUD se vuelva invisible, lo que hace desaparecer tu cursor para apuntar y los marcadores de tu munición y escudo. Tus armas también se vuelven invisibles, así que no podrás ver lo que estás empuñando (i).



Estos son los Cráneos que estás buscando.

## TÉCNICAS DE SALTO

Estas técnicas son necesarias para conseguir la mayor parte de los Cráneos en el juego o para alcanzar áreas inaccesibles de otro modo.

### SALTO AGACHADO

Sólo proporciona un pequeño impulso en la altura del salto, pero aún así puede resultar útil para alcanzar ciertas plataformas. Normalmente puedes realizar este tipo de salto pulsando el botón **A**, o agachándote a mitad de camino en el aire apretando la palanca analógica izquierda.

### SALTO GRANADA

Necesitarás una granada y un buen timing para realizar este tipo de salto. Arroja una granada a tus pies (vale de cualquier tipo), y luego salta justo antes de que explote. La onda expansiva debería empujarte a una considerable altura, mucho más lejos de donde llegarías habitualmente con un salto normal. Pero ten mucho cuidado al usar esta técnica: si el timing no es el adecuado las consecuencias pueden ser fatales.

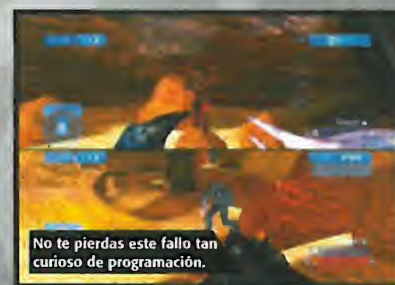


El Salto Granada es difícil de realizar.

## FALLO DE LA ESPADA ENERGÉTICA

Este fallo de programación permite a los jugadores lanzarse al aire y volar sobre sus oponentes. Puedes forzar este fallo siguiendo el siguiente método en modo multijugador:

1. Equipa al Jugador 1 con una Espada Energética, luego sitúale en el asiento de un Warthog o de un Spectre.
2. Mueve al Jugador 2 cerca del Warthog y haz que el jugador 1 le ataque con la Espada sin salir del vehículo. Oirás el efecto de sonido de la Espada, pero nada más sucederá.
3. Envía al Jugador 2 a lo lejos, pero mantente dentro del campo de visión del Jugador 1 en el Warthog.
4. Baja del Warthog con el Jugador 1 y debería volar directamente hacia el Jugador 2.



No te pierdas este fallo tan curioso de programación.

## ¡CUELQUE!

Antes de ser comprados por Microsoft, Bungie solía hacer juegos para ordenadores Apple. Como resultado de ello, parece que los desarrolladores no se han podido resistir a darle una puyita a Microsoft en su último juego. Si utilizas el interruptor en el edificio principal del mapa Zanzibar, el panel frente a ti cambiará de color. En ese momento aparecerá la famosa y temida Pantalla Azul que tan bien conocen los usuarios de Windows con uno de los muchos cuelgues de la versión antigua..



Usa el panel para ver el famoso mensaje.

## MAPA CIMIENTOS

Desafortunadamente, un fallo de programación en Halo 2 provoca que este mapa multijugador no pueda ser desbloqueado al completar el juego, como originalmente se planeó. Afortunadamente, los jugadores pueden conectarse a Xbox Live para conseguir el mapa, pero los que no sean suscriptores del servicio pueden hacer lo siguiente:

1. Llega a "El Gran Viaje" en el juego principal.
2. Crea un nuevo Perfil en el menú de Configuración.
3. Inicia un Juego Cooperativo en el nivel "El Gran Viaje" y haz que el Jugador 2 escoja el nuevo Perfil de la lista.
4. Completa el nivel y haz que el Jugador 2 obedezca todos los mensajes del tutorial que aparecen en pantalla.
5. El mapa Cimientos debería ahora estar desbloqueado.



El mapa Cimientos es más fácil de desbloquear via Xbox Live.





# XBOX

# LIVE

**HALO 2 ES EL JUEGO PARA SER JUGADO EN LIVE DEL MOMENTO, ASÍ QUE HEMOS PENSADO QUE OS VENDRÍAN BIEN TRUCOS Y MAPAS.**

## HALO 2 - TRUCOS MULTIJUGADOR

### MODOS DE JUEGO

■ **Asalto** – Un jugador coge la bomba e intenta colocarla en la base del enemigo. Quien lleva la bomba no puede disparar y además corre más despacio de lo normal.

■ **Rey de la colina** – Mantén el control sobre una determinada zona por un cierto periodo de tiempo. Si cualquier oponente entra en la zona, el contador de tiempo se parará hasta que el área esté limpia de nuevo.

■ **Asesino** – Esencialmente un modo Deathmatch. Mata a todos los demás o al equipo contrario antes de que se acabe el tiempo prefijado, o seas el último que quede vivo.

■ **Capturar la bandera** – Roba la bandera de la base del adversario y llévala hasta la tuya para ganar un punto. El primer equipo que logre un determinado número de puntos gana el juego.

■ **Bola loca** – Coge la bola y mantenla en tu poder para acumular tiempo. El primero que llegue a una cantidad de tiempo prefijado gana el juego.



El abordaje es una técnica esencial que deberás dominar si quieres derribar a tus adversarios de sus vehículos.

■ **Territorios** – Toma el control de un territorio en cuanto puedas y empieza la época de recolección.

■ **Juggernaut** – Mata al Juggernaut para asumir su papel. Sólo el Juggernaut puede acumular puntos, así que trabaja en equipo para acabar con él.

■ **Variantes** – Hay un cierto número de variantes de cada juego, hasta un total de 40 opciones multijugador en total. Además, cabe la posibilidad de que crees la tuya propia, claro.



El mapa Escudo es ideal para muchos trucos.

### CLAN HUMANO

■ Elige bien entre un Spartan o un Elite, luego cambia el color, insignias y armadura para realizar ajustes a tu clan. Recuerda que los mapas multijugador ofrecen una amplia variedad de colorido e iluminación, así que no tengas reparos a la hora de aplicar colores vistosos a tus Elites ya que es posible que a pesar de ello se camuflen perfectamente con los no menos vistosos decorados y pasen desapercibidos desde lejos.

Incluso si no perteneces a un clan, Halo 2 ofrece diversas opciones que permiten al jugador mantener sesiones multijugador tan apetecibles como sea posible. El sistema Líder es



Recuerda, la Espada Energética puede atacar tanto vertical como horizontalmente.

un perfecto ejemplo de ello, y elimina todo el stress de tener que buscar un servidor en Internet. La persona que inicia la sesión pasa a ser el líder y escoge el mapa y las opciones para cada ronda de combate, justo como el host haría en cualquier título de Live. Sin embargo, si el Líder deja la sesión, o se desconecta, la partida permanece intacta y otro jugador asumirá su rol; lo que significa que una vez que hayas dado con un grupo apetecible de usuarios de Live con niveles similares de habilidad no hay necesidad de abandonar la partida aunque el Líder lo haga.



Prueba a realizar ataques coordinados con tus colegas usando vehículos como el Warthog. Uno conduce y otro dispara.

### MASTER EN ARMAS

■ El jugador que utilice la doble empuñadura de armas será probablemente el ganador. En muchos mapas el jugador comienza con un Subfusil, así que el mejor consejo que te podemos dar es que busques otro enseguida. Aunque esto implique que no podrás utilizar granadas, la mayor parte de las veces la acción será tan frenética que no habrá lugar para utilizarlas y si lo haces apenas causarás daño. Usa las dos armas al mismo tiempo y mata a tu oponente antes de que tenga opción de huir y recargar sus escudos. Los juegos básicos en el

modo Asesino consisten en eliminar oponentes tan rápido como puedas, así que utilizar dos armas a la vez será la clave del éxito.

Otro consejo es que intentes averiguar dónde está la Espada Energética en cada nivel ya que esta arma es siempre una amenaza letal. Uno solo de sus golpes puede matar a un adversario, así que a menos que el mapa sea tremendamente abierto, siempre habrá una posibilidad de utilizarla. En los niveles más abiertos intenta buscar el Camuflaje Activo o el Rifle de Precisión para mantener las distancias.





## EQUIPO DE JUGADORES

■ La mayor parte de los juegos en equipo se disfrutan mejor en mapas grandes, especialmente en modos como Asalto o Territorios, y esos niveles siempre contienen vehículos. Un conductor con un artillero se muestra siempre como una combinación letal y esa es desde luego una de las mejores formas de conseguir bajas adversarias en el juego en equipo. También es más fácil lanzar asaltos a las posiciones fuertes del enemigo en vehículos, un procedimiento que puede ser muy útil cuando intentas poner una bomba o capturar una bandera. Y si tienes miedo a ser abordado, no olvides intentar mantener siempre el Warthog en movimiento y deja que tu compañero se encargue de disparar.



Saltar es una de las mejores formas para evitar el fuego enemigo, no pares ni un momento.



El ascensor en la parte de atrás de la Torre de Marfil permite a los jugadores colocarse a tu espalda por sorpresa.

Capturar la bandera y Territorios necesitan más comunicación. La defensa es tan importante como el ataque en estos modos, y mantener la ventaja es la clave para ganar la batalla. Durante las sesiones de Territorios intenta capturar los objetivos tan rápido como puedas, ya que así empezarás a acumular un tiempo valioso. Es mucho más difícil reconquistar objetivos que ganarlos al principio. El modo Capturar la bandera es similar, sólo que en vez de una defensa masiva, ¿por qué no dejar a un francotirador o a alguien con una Espada Energética custodiando tu propia bandera? De esa forma la mayor parte del equipo podrá atacar, mientras que un aguerrido defensor defenderá nuestra más valiosa posesión.



Quien lleve la bandera no puede disparar, así que es esencial protegerla.

## NO ME TOQUES LA BOLA

■ El objetivo del juego es mantener la posesión de la bola por un cierto periodo de tiempo mientras todos los demás intentan arrebatarla. Aunque no puedes utilizar ninguna arma, sí podrás utilizar el cuerpo a cuerpo mientras lleves la bola, así que sigue moviéndote, sigue saltando, y líbrate de cualquiera que se acerque demasiado. Esconderse no es una táctica demasiado útil porque la posesión del jugador que porta la bola está siempre claramente marcada en la pantalla de todos los jugadores. Esa táctica



En el mapa Ascensión usa el Banshee para realizar ataques aéreos.

sólo funciona bien en el modo Asalto, cuando un jugador esté en posesión de la bomba.

## MEZCLANDO LAS COSAS UN POQUITO



Permanecerás estático cuando uses las torretas, pero tu poder ofensivo será muy elevado.



El mapa Encerrona es, tal y como su propio nombre indica, muy cerrado, casi claustrofóbico.

■ Usa el amplio número de Variantes en los menús multijugador de Halo 2. Todos los modos toman una nueva dirección cuando las reglas son alteradas, así que si no te gustan las características que vienen prefijadas no dudes en cambiarlas por tu cuenta. Si tienes dudas al respecto cuando el Líder lance la partida, pulsa el botón X para parar la cuenta atrás hasta que alguien te explique las reglas convenientemente.

Modos como el Juggernaut (en el que los jugadores tienen que matar al Juggernaut para convertirse en él antes de que el juego acabe) o el Rey de la colina (en el que los jugadores tienen que permanecer en una zona por un tiempo

determinado) requieren tácticas más sigilosas, y esto cambia cuando las Variantes entran en juego. Esperar para el momento adecuado en el que realizar el ataque es esencial, y a menudo es preferible esperar a que otros jugadores ataquen antes de realizar un movimiento hacia el propio objetivo.





# ENCERRONA

EL PRIMER MAPA DE LA LISTA ES PEQUEÑO, IDEAL PARA JUGAR PARTIDAS EN LOS MODOS ASESINO Y JUDGEMENT.

## 1. CAPTURAR LA BANDERA

Las partidas en Capturar la bandera pueden ser muy rápidas en este nivel ya que no se tarda mucho en llegar a ambas. En cualquier caso le tocará al equipo Azul ser más defensivo porque al equipo Rojo sólo le llevará 10 segundos llegar hasta su bandera.

## 2. ¡SOY UN SNIPEEEEEERRRGH!

El mejor punto para ejercer de francotirador es el propio lugar en el que encontrarás el Rifle de Precisión. Pero por desgracia el lugar también tiene barriles explosivos, así que no es el sitio más seguro en el que permanecer. También es fácil situarse detrás de un sniper, por eso, tal vez lo mejor sea dedicarse al combate directo.

## 3. ASALTO A LA BASE

Al principio parece que el único camino para subir a

la base Azul es a través de las rampas. Sin embargo, es posible saltar desde el puente de enfrente, a través del raíl lateral.

## 4. QUIEN TIENE UNA ESPADA...

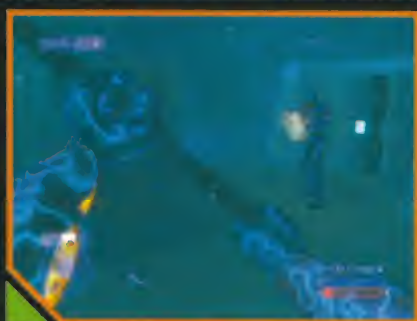
En un nivel tan pequeño apoderarte de la Espada Energética debería ser tu principal prioridad, y por ella debes luchar en estos primeros compases del juego. Usada adecuadamente puede deparar un montón de muertes enemigas. Sólo acuérdate de mantenerte en el interior, donde los combates serán muy cercanos y no tendrás que preocuparte de los snipers.

## 5. ¡SORPRESITA!

Es posible saltar de una plataforma o un puente a otro, sorprendiendo a quien estuviese abajo. Usa esta táctica para conseguir muertes en plan comando.



3. Salta al borde y de ahí al tejado.



1. Los Azules deben concentrarse en la defensa.



5. Éste es un buen atajo hacia la base Azul.





# ASCENSIÓN

ASCENSIÓN ES UN MAPA ABIERTO DE TAMAÑO MEDIO CON MONTONES DE OPORTUNIDADES PARA LOS FRANCOOTIRADORES.

## 1. NIDO DE FRANCOOTIRADOR

Puedes ver la mayor parte del nivel desde aquí y hay un Rifle de Precisión cerca. Lo malo es que todo el mundo lo sabe, así que mirarán allí rápidamente.

## 2. EL SNIPER ESCONDIDO

Ascensión es el mejor mapa para los francotiradores porque la cima de sus torres sólo puede ser alcanzada con los Banshees. Coge uno de ellos y luego vuela hasta lo más alto de cualquier torre, donde encontrarás plataformas para francotiradores y además con lugares adecuados para recargar tu escudo.

## 3. SUPREMACÍA

El Lanzacohetes es importante porque es el primer objeto a por el que pueden ir los del equipo Azul en las partidas de Capturar la bandera ya que está muy cerca de su base. Es el arma más efectiva contra el Banshee, así que el equipo que logre hacerse con las dos tendrá una seria ventaja.

## 4. CONFUSIÓN

Usa el teletransportador y la plataforma de salto en esta plataforma para confundir a tus oponentes en el modo Bola Loca ya que cada uno de ellos te llevará a una parte diferente del mapa.

## 5. ESCONDITE

En un juego Bola Loca puedes esconderte en una cornisa detrás de una de las torres, o bien dejarte caer sobre ella o bien saltar desde el final de una de las cornisas, para situarte en un lugar a salvo de miradas. Y si además te agachas desaparecerás del radar.



1. El nido de francotirador tiene una buena vista de casi todo el mapa.



3. Cuidado con los Lanzacohetes.



5. Este es un truco tan viejo como sucio.





# CENTRO DE LA NAVE

ESTA NAVE COVENANT ES SIMÉTRICA, LO QUE LA HACE IDEAL PARA JUEGOS EN EQUIPO COMO CAPTURAR LA BANDERA.

## 1. SUBIENDO

Aquí puedes alcanzar la plataforma púrpura, pero no es nada fácil. Primero tendrás o bien que saltar desde la rampa hacia abajo y sobre la cornisa en el muro exterior, o bien saltar hacia arriba por la barrera en el borde de la rampa. El único problema es la ausencia de Rifles de Haz o de Precisión en este nivel, así que te las tendrás que arreglar con el Rifle de Batalla o la Carabina Covenant.

## 2. ASALTO ENERGÉTICO

La Espada Energética se encuentra justo en lo más alto del nivel, en la plataforma central. Cógela si puedes, luego dirígete sin vacilar hacia la base de tus adversarios cuando participes en un juego del estilo Capturar la bandera.

## 3. EN LA BASE

Los ascensores de la planta principal te transportan

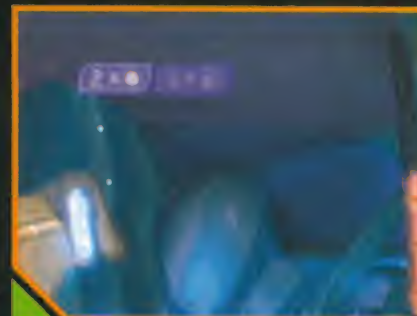
directamente a la parte derecha de la bandera. De todas formas, tus enemigos conocen este truco, así que prepara una granada por si acaso.

## 4. ¡CUBRIDME!

La plataforma central no es demasiado práctica para ofrecer cobertura, pero sí es muy útil para ayudarte a preparar el asalto a las bases. Agáchate detrás de las barandillas de los lados de la plataforma y limpia la base de enemigos antes de lanzar el asalto.

## 5. BOOM!

Sé cuidadoso cuando avances por este nivel ya que los contenedores púrpura son explosivos. Una granada bien emplazada o un par de impactos del Rifle de Batalla serán suficientes para que exploten.



1. Llegar hasta aquí es difícil pero no imposible.



2. Asegúrate de que el resto de tu equipo te sigue.



3. Si vienen a través del ascensor, lanza una Granada de Plasma.

## NIVEL INFERIOR

ASCENSOR

3

ASCENSOR

3

4

2

1

## NIVEL SUPERIOR



4. Cúbrete bien y los enemigos no lo tendrán nada fácil para dispararte.



5. Los contenedores explosivos tienen mucho peligro.





# TORRE DE MARFIL

NO ES ACONSEJABLE PARA ALBERGAR A MUCHA GENTE YA QUE ES UNO DE LOS NIVELES MÁS PEQUEÑOS.

## 1. ¡A LA CARGA!

Las bases están muy cerca en este mapa. Intenta organizar un ataque directo a toda prisa desde el centro para pillar a tus adversarios por sorpresa.

## 2. ARMAS ESPECIALES

Los emplazamientos del Lanzacohetes y de la Espada Energética están donde caen las cataratas. El Lanzacohetes está en la planta baja, mientras que la Espada se encuentra en el sótano.

## 3. ¿FRANCOTIRADOR A SALVO?

El emplazamiento principal para los francotiradores está cerca del Rifle de Precisión en el mapa. Pero claro, cualquiera se puede dar cuenta de ello, así que ten cuidado con los ataques por la espalda.

## 4. ¡QUÉ SUBIDÓN!

Los ascensores pueden ser útiles si necesitas subir de piso a toda pastilla. Los que están a un lado del nivel son también muy prácticos para escapar de tus perseguidores cuando juegues a Bola Loca.

## 5. REY DE LA PLANICIE

No tiene ningún sentido intentar subir al piso superior en el modo Rey de la colina ya que "las colinas" están en el sótano o en la planta baja.

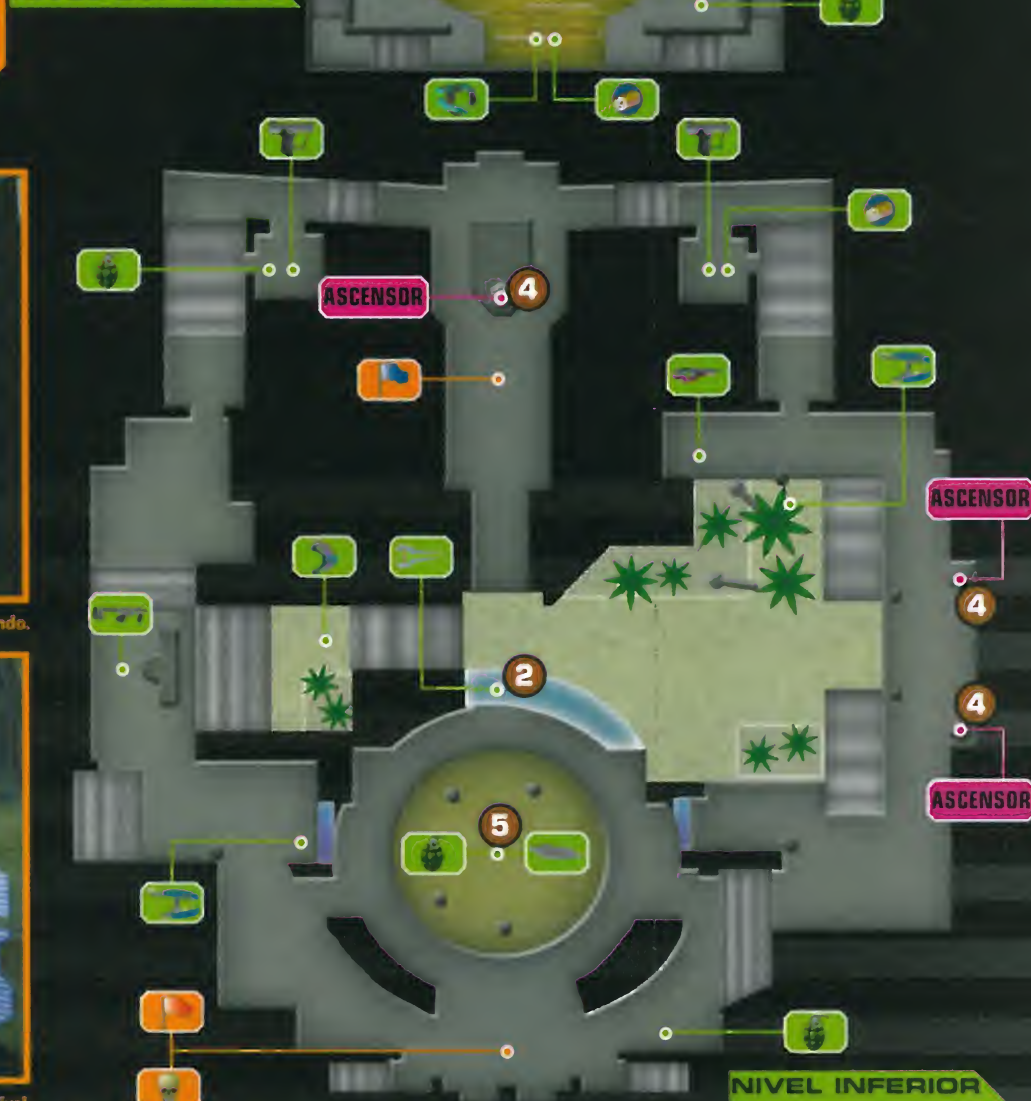


2. Consigue las dos armas y riéte del mundo.



5. No hay "colinas" en lo alto del nivel.

NIVEL SUPERIOR



NIVEL INFERIOR





# ARROYO DE CASTORES

ESTE ES UN PEQUEÑO MAPA, SU DISEÑO CASI SIMÉTRICO LO HACE IDÓNEO PARA JUEGOS DE CAPTURAR LA BANDERA.

## 1. VISITA INESPERADA

Una buena táctica en las partidas de Capturar la bandera es dirigirte al techo de la base enemiga con un par de camaradas. Déjate caer y coge la bandera, antes de correr por la rampa y lanzársela a tus colegas que estarán esperando por ella.

## 2. CAMINANTE, NO HAY CAMINO

El equipo Rojo tiene una ruta más fácil hacia el Lanzacohetes porque puede coger el camino hacia arriba de la pared lateral. El equipo Azul tendrá que salir a zona abierta si quiere conseguirlo...

## 3. UNA DE ATAJO

Tomar los caminos laterales no es una mala táctica, y además recibirás un Lanzacohetes o un Rifle de

Precisión a lo largo del camino. También es posible saltar directamente a la esquina de la base de tus adversarios. O incluso más útil todavía es saltar a la rampa que conduce a la propia base.

## 4. MÁS DA UNA PIEDRA

No es demasiado evidente, pero esas rocas pueden ser usadas para llegar al techo de cada base. Intenta el salto agachado para conseguirlo más fácilmente.

## 5. TELEPORTACIÓN

Usa los teleportadores para tomar atajos de ida y vuelta hacia la base de tus adversarios, o aprovéchalos también en el modo Bola Loca para despistar a tus adversarios.



1. Arroja la bandera al tejado.



2. Es más fácil llegar aquí desde la base Roja.



5. Los teleportadores son muy útiles en diversos modos de juego.









# COLOSO

NO HAY LANZACOMETES O ESPADAS ENERGÉTICAS  
EN ESTE MAPA, PERO ESO NO QUIERE DECIR QUE  
CONSEGUIR LA VICTORIA SEA MÁS FÁCIL.

## 1. VELOCIDAD EXTRA

Usa las cintas transportadoras cuando lleves un objeto como la bandera o la bola. Pero cuidado de no correr sobre las cintas en dirección contrario.

## 2. SALTA CONMIGO

Las oportunidades de sobrevivir no son muchas cuando hayas cogido la bola, así que deberías intentar saltar repetidamente en el ascensor gravitatorio cerca de donde la bola está inicialmente. Esto hará que se más difícil dispararte, especialmente si tus adversarios utilizan armas de un solo disparo. El ascensor también es útil para regresar a tu base en los juegos de Capturar la bandera.

## 3. ¿ADÓNDE HA IDO?

El puente no aparece durante los juegos de Capturar

la bandera, así que tendrás que tomar el camino más largo para llegar a la base de tus oponentes.

## 4. POWER-UP

Ves con mucho cuidado cuando te dirijas a recoger el power-up en la parte más alta del nivel. Puede ser muy útil, pero te meterás en un serio aprieto si alguien te ve en tu camino hacia el power-up. Utiliza los agujeros y las granadas para protegerte.

## 5. ¿SER O NO SER... FRANCOTIRADOR?

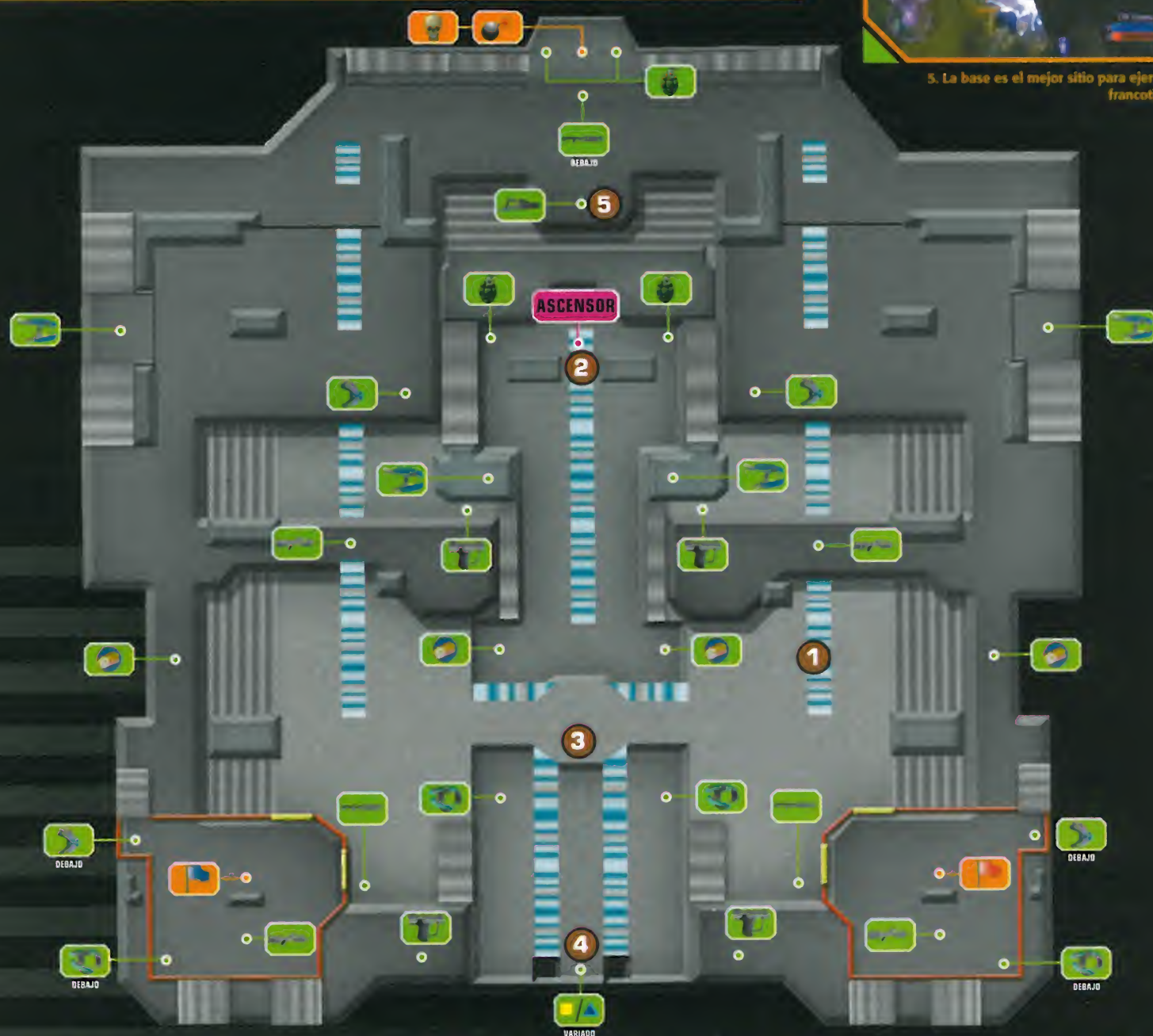
Sólo hay un arma de francotirador en este nivel, y está en la plataforma más alta. De todas formas, aunque ejercer de francotirador puede ser una buena opción en un montón de sitios, no hay ningún punto que sea específicamente bueno para ello. En todo caso puede ser útil para defender una de las bases.



2. Esto es especialmente útil en Bola Cohete.



5. La base es el mejor sitio para ejercer de francotirador.





# ZANZÍBAR

CUALQUIERA QUE HAYA SEGUIDO EL PROCESO DE DESARROLLO DE HALO 2 DEBERÍA HABER DIDO HABLAR DE ZANZÍBAR PORQUE FUE EL PRIMER NIVEL QUE SE PERMITIO PROBAR DEL JUEGO...

## 1. ÁBRETE SÉSAMO

Usando el panel se abrirá la puerta de la planta baja, lo que te permitirá traer vehículos a la base. Útil para el equipo Azul en Capturar la bandera ya que les permite realizar una huida más rápida.

## 2. ABRE LA MURALLA

Incluso aunque el equipo Azul no pueda introducir un vehículo a través de la puerta, es una buena idea aparcarse uno en la entrada y disparar a los defensores mientras uno corre a por la bandera.

## 3. PUENTE LEVADIZO

Créate una ruta adicional hacia la base disparando al interruptor y bajando el puente. Esto hace que

el equipo Azul pueda conseguir la Espada Energética más fácilmente, pero a la vez hace lo propio con el equipo Rojo y el Camuflaje Activo.

## 4. EN BUSCA DE LA ESPADA PERDIDA

Sube hacia la parte central del ventilador y mira al cilindro en el medio; observarás que hay tres grandes agujeros. Déjate caer en uno de ellos, y luego girate y busca en el recoveco para encontrar la Espada Energética.

## 5. LAS COLINAS DE LA COLINA

Todas las Colinas en Rey de la colina se encuentran alrededor de la base. No hay ninguna en la playa, así que no vayas allí si no es necesario...



Usa el Warthog como una torreta de disparo.



3. Dispara al interruptor y el puente bajará.



4. Déjate caer por el agujero y luego girate.



PISO SUPERIOR





# COAGULACIÓN

ESTE MAPA TIENE ALGUNOS CAMBIOS RESPECTO AL DEL PRIMER HALO: LOS FRANCOOTIRADORES SON IMPORTANTES EN LAS ZONAS ABIERTAS Y LOS TELEPORTADORES TAMBIÉN JUEGAN SU PAPEL.

## 1. EL DÍA DEL PILAR

Hay un gran nido de francotirador situado sobre un pilar rocoso cerca de la base Azul, pero necesitarás un Banshee para subir hasta él. Eso sí, asegúrate de que un miembro de tu equipo recoge el Banshee luego, porque no querrás que caiga en manos del enemigo, ¿verdad?

## 2. SE HACE CAMINO AL ANDAR

El único camino seguro para que caminen los soldados y puedan alcanzar la base es por los lados del nivel, e incluso así tendrán que salir a zona abierta. Si es posible pon un francotirador en tu base para resguardarla de las tropas de a pie.

## 3. YO LO VI PRIMERO

Sólo hay un Lanzacohetes en el mapa y está justo en el centro del área. Correr directamente por la zona

abierta con tantos vehículos alrededor puede ser muy peligroso, así que es una mejor idea usar un Warthog. Si lo consigues, los vehículos del enemigo pueden darse por destruidos...

## 4. HUIDA RÁPIDA

Considera la opción de aparcar el Warthog en el piso inferior de la base de tus enemigos (el hangar de los Banshees) cuando vayas a por la bandera. Si consigues robarla, volver al Warthog será una forma rápida y estupenda de volver a casita.

## 5. A LA BUCHACA

Encontrarás Camuflaje Activo o power ups de Sobrescudo en cada lado del mapa. Usa los teleportadores para acercarte hasta ellos, pero ten cuidado porque algunos jugadores acostumbran a hacer guardia ahí cuando ya los han recogido.



1. Un buen sitio para prácticas de francotirador.



2. Cuidado con los francotiradores cuando te aproximes a la base.



3. El Lanzacohetes es el rey cuando hay vehículos alrededor.



4. Usa el Warthog para una huida rápida.



5. Los vehículos también sirven para ir a por los power-ups.





# PRECIPITACIÓN

ESTE LARGO Y CONFUSO MAPA HA SIDO CONSTRUIDO PENSANDO EN LOS JUEGOS DE EQUIPO. INCLUYE VEHÍCULOS Y POTENTES ARMAS.

## 1. DE EXPLORACIÓN

Este mapa es extremadamente complicado y te dejará confuso y perdido la primera vez que lo juegues. Intenta explorarlo usando el modo de pantalla partida antes de jugarlo on line, eso te dará una buena ventaja.

## 2. FUGA EN EL WARTHOG

Intenta tener un Warthog esperando para recoger al portador de la bandera desde la base Roja. Posiciónalo en el punto marcado en el mapa y tu compañero de equipo podrá saltar por la ventana y caer directamente sobre el asiento del pasajero.

## 3. ATAJANDO

Es posible coger un Ghost para hacer todo el camino hacia la base Azul, conduciendo hacia

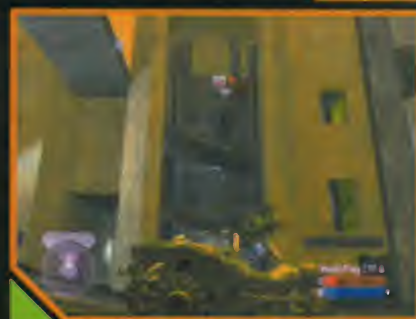
arriba por la rampa marcada en el mapa. Es también posible (aunque más difícil) con el Warthog, así que los conductores experimentados optarán por tomar esta ruta de vuelta a su base con la bandera Roja.

## 4. QUIEN DA PRIMERO...

El equipo Azul debería enviar a uno de sus miembros a través del teleportador al principio de la partida. Esto les proporcionará un acceso rápido al Cañón Brute y una buena oportunidad de hacerse con la Espada Energética.

## 5. ¡ARRIBA Y ARRIBA!

Hay varios conductos de ventilación cerca de la base Roja que pueden ser usados como ascensores. Pueden ser una forma rápida (y menos protegida) de llegar hasta la bandera del enemigo.



2. Sincronizaos de tal forma que el Warthog llegue a la vez que el portador de la bandera.

## NIVEL 2

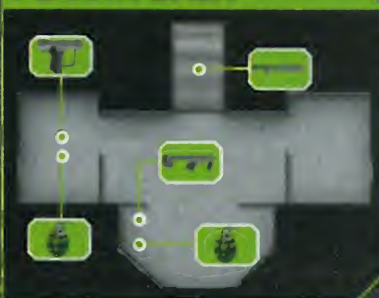


## NIVEL 1



## ASCENSOR

## PLANTA BAJA



## PISO SUPERIOR



## SÓTANO





# PLANTA PURIFICADORA

PERFECTO PARA JUEGOS EN EQUIPO CON UNA GRAN CANTIDAD DE JUGADORES.

## 1. UN BUEN LUGAR

Échale un vistazo a los laterales de la torre central y verás una serie de cerros que salen de sus lados. Sube hacia ellos con un Rifle de Precisión y, si puedes, con un Lanzacohetes para proteger tu base o atacar al enemigo.

## 2. CORRE A POR ÉL

Al menos una persona de cada equipo debería ir a través del teleportador al principio de la partida ya que hay un Lanzacohetes en el otro lado. Tenlo presente cuando uses vehículos y evita este lado del mapa hasta que alguien de tu equipo se haga con él.

## 3. EL PEZ GRANDE...

Es posible llevar un Wraith sobre el puente y a través

de la torre central. Haz esto al principio de la partida para sorprender a cualquiera que se mueva con un vehículo pequeño por estas zonas.

## 4. LA VELOCIDAD SÍ IMPORTA

Asegúrate de tener un vehículo rápido a mano cuando juegues en el modo Rey Loco. Es más fácil mantener una posición llegando a ella primero que tratando de capturarla.

## 5. HAZTE A UN LADO

Dado que hay muchos vehículos alrededor, lo mejor para los soldados de a pie es usar los teleportadores y permanecer a los lados del mapa. También podrán escapar de los vehículos usando los túneles, y así no serán atropellados por un Warthog.

## PISO SUPERIOR



## PLANTA BAJA



## PLANTA BAJA



5. Salta para evitar ser atropellado.





# EXTRAS MULTIJUGADOR

## SETS DE ARMAS

■ Cambiar los sets de armas en algunos niveles puede alterar drásticamente la forma de jugarlos. Algunos sets –como los Cohetes, Escopetas y Cañones Brute– simplemente reemplazan todas las armas con otras de mismo nombre. Los sets de Pistolas y de Francotirador cambian todas las armas Humanas y Covenant por sus equivalentes.



Los sets de armas pueden encontrarse en el menú Opciones Rápidas.



Usa la variante "espadas" para conseguir más Espadas Energéticas.



¿Quieres usar armas de Plasma? Sin problemas.

POR DEFECTO	HALO CLÁSICO	NUEVO CLÁSICO	ARMAMENTO PESADO	DOBLE EMPUÑADURA	NO DOBLE EMPUÑADURA
RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE BATALLA	CARABINA	LANZACOHETES	SUBFUSIL	RIFLE DE BATALLA
MAGNUM	MAGNUM	SUBFUSIL	LANZACOHETES	RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE BATALLA
LANZACOHETES	LANZACOHETES	CANÓN BRUTE	LANZACOHETES	AGUIJONEADOR	LANZACOHETES
ESCOPETA	ESCOPETA	ESPADA ENERGÉTICA	LANZACOHETES	MAGNUM	ESCOPETA
SUBFUSIL	MAGNUM	SUBFUSIL	LANZACOHETES	SUBFUSIL	RIFLE BATALLA
RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE HAZ	LANZACOHETES	MAGNUM	RIFLE PRECISIÓN
RIFLE DE HAZ	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE HAZ	LANZACOHETES	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE HAZ
CANÓN BRUTE	LANZACOHETES	CANÓN BRUTE	CANON BRUTE	AGUIJONEADOR	CANON BRUTE
CARABINA	RIFLE DE BATALLA	CARABINA	CANON BRUTE	RIFLE DE PLASMA	CARABINA
ESPADA ENERGÉTICA	ESCOPETA	ESPADA ENERGÉTICA	CANON BRUTE	PISTOLA DE PLASMA	ESPADA ENERG.
AGUIJONEADOR	AGUIJONEADOR	SUBFUSIL	LANZACOHETES	AGUIJONEADOR	CARABINA
PISTOLA DE PLASMA	PISTOLA DE PLASMA	SUBFUSIL	CANON BRUTE	PISTOLA DE PLASMA	ESCOPETA
RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PLASMA	CANON BRUTE	RIFLE DE PLASMA	CARABINA

POR DEFECTO	RIFLES	SIN FRANCOTIRADOR	PLASMA	HUMANAS	COVENANT
RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE BATALLA	CARABINA
MAGNUM	RIFLE DE BATALLA	MAGNUM	PISTOLA DE PLASMA	MAGNUM	PISTOLA PLASMA
LANZACOHETES	RIFLE DE BATALLA	LANZACOHETES	Brute RIFLE DE PLASMA	LANZACOHETES	CANON BRUTE
ESCOPETA	RIFLE DE BATALLA	ESCOPETA	RIFLE DE PLASMA	ESCOPETA	AGUIJONEADOR
SUBFUSIL	RIFLE DE BATALLA	SUBFUSIL	RIFLE DE PLASMA	SUBFUSIL	AGUIJONEADOR
RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE BATALLA	Brute RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE HAZ
RIFLE DE HAZ	RIFLE DE HAZ	CARABINA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE HAZ
CANON BRUTE	CARABINA	CANON BRUTE	Brute RIFLE DE PLASMA	LANZACOHETES	CANON BRUTE
CARABINA	CARABINA	CARABINA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE BATALLA	CARABINA
ESPADA ENERGÉTICA	CARABINA	ESPADA ENERGÉTICA	Brute RIFLE DE PLASMA	ESCOPETA	ESPADA ENERG.
AGUIJONEADOR	CARABINA	AGUIJONEADOR	RIFLE DE PLASMA	SUBFUSIL	AGUIJONEADOR
PISTOLA DE PLASMA	CARABINA	PISTOLA DE PLASMA	PISTOLA DE PLASMA	MAGNUM	PISTOLA PLASMA
RIFLE DE PLASMA	CARABINA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE PLASMA

## NIVELES Y EXPERIENCIA

■ Los días en los que eras masacrado sin piedad por jugadores más expertos deberían haber acabado gracias al sistema de Nivel de Halo 2. Lucharás contra jugadores de igual Nivel cuando accedas a Xbox Live, así las partidas siempre resultarán más o menos igualadas.

Tal y como cabría esperar, cuanto más alto es el Nivel de un jugador, mejor es su dominio del juego. Los Niveles se incrementan cuando lo haces bien en una serie de partidas, pero también decrecen fácilmente si no lo haces tan bien. Hay 50 niveles en total, pero sólo lograrás llegar al nivel máximo si eres una especie de Dios del videojuego.

Los puntos de experiencia son concedidos después de cada partida, y siempre que alcances un determinado número ganarás un Nivel. El sistema para conceder esos puntos es bastante complicado, pero lo que sí te podemos decir es que ganarás muchos puntos por derrotar a enemigos de mejor Nivel, y perderás muchos si eres derrotado por un adversario de menor Nivel.

La cantidad de puntos de experiencia necesarios para ir ganando niveles queda reflejada en la tabla que a continuación adjuntamos:

NIVEL	EXP.	NIVEL	EXP.
1	0	9	2,000
2	100	10	2,500
3	200	15	5,000
4	400	20	7,500
5	600	30	20,750
6	900	40	49,000
7	1,200	50	92,250
8	1,600		



Busca oponentes de tu mismo nivel usando la Lista de Amigos.

## MAPA CIMIENTOS

■ Las instrucciones para desbloquear este mapa secreto están en la sección de Secretos. En

cualquier caso, la forma más fácil de conseguirlo es accediendo al servicio de Xbox Live.



La mayor parte de la acción transcurre entre paredes.



- PERSONAJES PRINCIPALES
- PERSONAJES SECRETOS

**¡MÁTALO!**  
**¡LA SANGRE**  
**VA A BROSTAR!**

## Trucos y Claves

PARA CONSOLA

### GUÍA NO OFICIAL

Trucos y Claves para Mortal Kombat: Deception es una guía no oficial de Mortal Kombat: Deception. No está sujeta a la aprobación de NetherRealm Studios. La guía oficial puede estar disponible para la versión a través de otros medios.

Si hay algo que debes tener en cuenta si quieres salir victorioso de Mortal Kombat son las Fatalities. En esta guía te ofrecemos la lista completa de cada personaje y sus movimientos Hara-Kiri -

**LUCHA**

# MORTAL KOMBAT<sup>®</sup>

## DECEPTION<sup>™</sup>



# FATALITIES Y HARA-KIRI

Esta es la lista de personajes que están disponibles desde el principio.

Podemos utilizar a estos personajes una vez desbloqueados:

## ASHRAH



### FATALITY 1

Posición: cerca del contrincante

↓, ↓, ↓, ↓, Y

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

→, ↓, →, ↓, Y

### HARA-KIRI

↓, ↓, ↓, ↓, Y

■ Ashrah usará una muñeca de vudú en su confiada víctima, que queda destripada.



## BARAKA



### FATALITY 1

Posición: cerca del contrincante

→, ↓, ↓, Y

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

→, ↓, →, ↓, Y

### HARA-KIRI

↓, →, ↓, →, B

■ Baraka pierde su cabeza, cortándola con una de sus cuchillas; nos parece un poco extremo.



## BO' RAI CHO



### FATALITY 1

Posición: cerca del contrincante

↓, ↓, →, ↓, Y

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

↓, →, →, A

### HARA-KIRI

→, →, →, ↓, Y

■ Bo' Rai Cho enciende su propio pedo tóxico y quema a su oponente como a una patata frita.



## HAVIK

(En un cofre en el mapa H-4 de Chaos Realm)

### FATALITY 1

Posición: cerca del contrincante

↓, →, ↓, ↓, B

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

→, →, ↓, ↓, Y

### HARA-KIRI

→, ↓, ↓, ↓, Y

## HOTARU

(En un cofre del tesoro en el mapa H-1 de Order Realm, después de las 4pm)

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

→, ↓, ↓, ↓, X

### FATALITY 2

Posición: cerca del contrincante

↓, →, ↓, ↓, Y

### HARA-KIRI

↓, →, →, ↓, Y

## JADE

(Busca y abre el ataúd que empieza por "Ol" en la Cripta y paga 2.417 monedas)

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

→, →, ↓, ↓, X

### FATALITY 2

Posición: cerca del contrincante

→, →, ↓, ↓, Y

### HARA-KIRI

→, →, →, ↓, Y

## KENSHI

(En un cofre del tesoro en el mapa C-3 de Earth Realm)

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

→, →, ↓, ↓, Y

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

↓, →, →, ↓, Y

### HARA-KIRI

↓, →, →, ↓, B

## KIRA

(En un cofre del tesoro en el mapa H-2 de Earth Realm, entre las 7 y las 9pm)

### FATALITY 1

Posición: lejos del contrincante

→, →, ↓, ↓, B

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

↓, →, ↓, ↓, A

### HARA-KIRI

→, →, ↓, ↓, A

## LI MEI

(Dentro de su casa en el área F-7 de Outworld)

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

→, →, ↓, ↓, X

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

↓, →, →, ↓, B

### HARA-KIRI

↓, ↓, ↓, ↓, A

## DAIROU



### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

↓, ↓, →, ↓, X

### FATALITY 2

Posición: cerca del contrincante

↓, ↓, →, A

### HARA-KIRI

→, →, ↓, ↓, X

■ Dairou se dobla hacia atrás para evitar a su oponente que realiza un Fatality.



## DARRIUS



### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

↓, ↓, →, ↓, A

### FATALITY 2

Posición: cerca del contrincante

↓, →, →, ↓, X

### HARA-KIRI

→, →, ↓, Y

■ Darrius recoloca las partes del cuerpo de su oponente para hacer una preciosa obra de arte.



## ERMAC



### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

↓, ↓, →, ↓, A

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

→, ↓, →, ↓, B

### HARA-KIRI

↓, ↓, ↓, ↓, A

■ Ermac golpea a su enemigo contra el suelo hasta que se esparce por todas partes.





- PERSONAJES PRINCIPALES
- PERSONAJES SECRETOS

## LIU KANG

(Completa Konquest y lo encontrarás en un cofre del tesoro en el área G-8 de Edenia, a las 12pm del viernes)

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia  
+, +, +, +, Y

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

+, +, +, +, A

### HARA-KIRI

+, +, +, +, A

## NOOB/SMOKE

(Abre el cofre DM en la Cripta y paga 3.642 monedas Onyx)

### FATALITY 1 (sólo Noob)

Posición: a una barrida de distancia

+, +, +, +, B

### FATALITY 2 (sólo Smoke)

Posición: a una barrida de distancia

+, +, +, +, Y

### HARA-KIRI

+, +, +, +, B

## RAIDEN

(Completa Konquest y derrotalo en el área E-3 de Order Realm)

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia  
+, +, +, +, X

### FATALITY 2

Posición: lejos de tu contrincante

+, +, +, +, X

### HARA-KIRI

+, +, +, +, X

## SHUJINKO

(Completa Konquest para desbloquear al personaje. Sus movimientos también tienen que ser desbloqueados en las localizaciones que se indican)

### FATALITY 1

(Dentro de la cueva en el área C-8 de Outworld) Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, A

### FATALITY 2

(En las afueras del edificio en el área D-4 de Order Realm)

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, X

### HARA-KIRI

(Dentro de la cueva del área A-8 de Earth Realm en el día 16 de cualquier mes)

+, +, +, +, A

## SINDEL

(En un cofre del tesoro en el área D-1 de Nether Realm, entre la 1 y las 4am)

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

+, +, +, +, X

### FATALITY 2

Posición: lejos de tu contrincante

+, +, +, +, A

### HARA-KIRI

+, +, +, +, B

## TANYA

(En un cofre del tesoro en el área A-3 de Outworld, entre las 7 y las 9pm)

### FATALITY 1

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, X

### FATALITY 2

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, Y

### HARA-KIRI

+, +, +, +, A

## KABAL



■ Los rivales de Kabal no pueden hacer nada para defenderse de esta Fatality: es destructiva.

### FATALITY 1

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, A

### FATALITY 2

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, Y

### HARA-KIRI

+, +, +, +, Y

■ Kabal incrusta su propia hoja en su cara para quitarse el dolor de una derrota aplastante.



## KOBRA



■ Kobra busca desesperadamente alrededor para ver si Baraka tiene corazón.

### FATALITY 1

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, Y

### FATALITY 2

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, B

### HARA-KIRI

+, +, +, +, Y

■ Kobra se ensucia cuando intenta ver a qué se parece el interior de su oponente.



## MILEENA



■ Ésta es la manera en la que Darrius demuestra su amor a Mileena. ¿El beso de la muerte?

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

+, +, +, +, X

### FATALITY 2

Posición: lejos de tu contrincante

+, +, +, +, A

### HARA-KIRI

+, +, +, +, X

■ Mileena necesita aspirinas después de su doloroso movimiento de Hara-Kiri.



## NIGHTWOLF



■ Pobre Ashrah, seguro que este movimiento de Nightwolf le ha hecho pupita...

### FATALITY 1

Posición: lejos de tu contrincante

+, +, +, +, X

### FATALITY 2

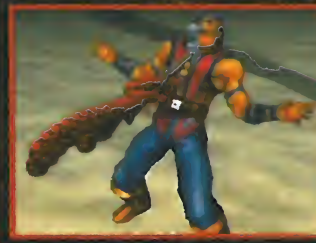
Posición: a una barrida de distancia

+, +, +, +, Y

### HARA-KIRI

+, +, +, +, A

■ Nightwolf gira su hacha contra él mismo después de una derrota decepcionante.



## SCORPION



■ Las técnicas de lucha cuerpo a cuerpo de Scorpion van directas a la cabeza de Kabal.

### FATALITY 1

Posición: a una barrida de distancia

+, +, +, +, X

### FATALITY 2

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, X

### HARA-KIRI

+, +, +, +, X

■ Scorpion mantiene la distancia y usa su lanza para desmembrar a su oponente.



## SUB-ZERO



■ Sub-Zero tiene uno de los Fatalities más sucios de los que podemos ver en el juego.

### FATALITY 1

Posición: cerca de tu contrincante

+, +, +, +, Y

### FATALITY 2

Posición: a una barrida de distancia

+, +, +, +, X

### HARA-KIRI

+, +, +, +, Y

■ Sub-Zero no golpea a un muñeco de nieve, es el cadáver de algún pobre desgraciado.







# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## LA TERCERA EDAD



**Trucos y Claves**  
PARA CONSOLA

GUIA NO OFICIAL

Trucos y Claves para el juego de El Señor de los Anillos: La Tercera Edad. Esta guía no es responsable de ningún daño o pérdida de datos que pueda ocurrir al utilizar esta guía. Puede ser utilizada para la venta de productos de El Señor de los Anillos.

¡EL juego de película  
sin película  
TAMBIÉN ES EL juego  
MÁS difícil de EL  
SEÑOR DE LOS  
ANILLOS! No te  
pierdas NUESTROS  
CONSEJOS para  
ASEGURARTE de que tu  
MISIÓN TENGA ÉXITO.



El por allá donde que hayas irte los: El ojal que is serojo fols por wileh. fols por es por fols by el fols.

# PISTAS Y CONSEJOS GENERALES

Si quieres maximizar tus posibilidades de éxito necesitarás saber algunos consejos básicos en tu viaje por el juego.

## ABRE LA CAJA

Cuando viajes por los distintos territorios encontrarás numerosos cofres que contienen cosas. Abrelos todos ya que algunos contienen nuevas armas para miembros de tu grupo, mientras que otros guardan objetos que son útiles para cualquiera: pociones de curación, Puntos de Acción, etc.



■ Abre todas las cajas para encontrar objetos.

## LA BENEDICIÓN DE GUARDAR

Repartidos por el mundo hay un número determinado de puntos en los que guardar la partida. Úsalos cada vez que los veas. Guardar tu partida restaurará los Puntos de Acción y los Puntos de Salud de tus personajes, lo que hará más fáciles las batallas posteriores. De hecho, en zonas en las que haya muchos enemigos

merece la pena volver a los puntos en los que guardar entre batallas para asegurarte de estar en buena salud para la siguiente. Un buen ejemplo de esto es cuando cruces el puente en las Llanuras de Rohan. Te esperan tres batallas enormes, por lo que volver y guardar después de cada una le dará a tu grupo más posibilidades de sobrevivir.

## Usar Los héroes

De vez en cuando, a tu grupo se unirán otros personajes para una batalla. Por ejemplo, durante la Batalla del Abismo de Helm se te unirán Gimli, Legolas y Aragorn para participar en batallas individuales. Generalmente, esos personajes tienden a ser un poco mejores que los de tu grupo y, por lo tanto, lo más recomendable es usarlos lo máximo posible.

Usa la Prisa Élfica de Idrial en el héroe e intenta usar sus ataques especiales lo máximo posible: La maniobra de Balrog, de Gimli, es

especialmente útil, así como el ataque Azote de Sauron, de Aragorn. Lo mejor de dejar a los héroes que hagan todo el trabajo es que no van a permanecer con tu grupo. Una vez que la batalla haya terminado, no tendrás que volver a preocuparte por ellos, por lo que usar todos sus Puntos de Acción o que pierdan todos sus Puntos de Salud no representará ningún problema importante. Lo mejor es que el héroe haga todo el trabajo para que tus personajes sigan en forma y bien para la siguiente batalla.



■ Utiliza bien los personajes extra.



■ Usa sus ataques especiales.

## Tácticas de Lucha

Es esencial dominar el arte del combate basado en turnos para progresar en La Tercera Edad, y si no lo conseguimos, nuestro grupo volverá a casa con el rabo entre las piernas. La clave es la coordinación: realizar los movimientos correctos en el momento apropiado es de suma importancia. En general, los personajes para usar en combate son Idrial, Berethor y Hadhod; a Elegost hay que reservarlo para cuando uno de los otros tiene pocos Puntos de Acción o de Salud, o cuando se necesita realizar ataques a distancia.

No obstante, la clave es Idrial; su habilidad para curarse a sí misma y a los demás, además de la de aumentar el alcance de sus ataques, son inestimables. Úsala para lanzar la Prisa Élfica en otros personajes del grupo, antes de pasar a usar los ataques aturdidores de Hadhod y Berethor

(necesitarás desbloquear todos esos movimientos, algo no demasiado difícil si sigues nuestra guía de progresión de los personajes). La clave es intentar detener a los monstruos que van a tener el turno. Mira cuál es el monstruo que tendrá el siguiente turno y concéntrate en acabar con él. Si no es posible que mates a un monstruo antes de su siguiente turno, concentra todos tus esfuerzos en el primer monstruo que puedas matar. Por ejemplo, imagina que estás en tu turno y después será el turno del monstruo A. Después tendrás tres turnos más y luego el monstruo B tendrá el turno. Casi con toda seguridad no podrás matar al monstruo A en un solo ataque, por lo que concéntrate en el monstruo B y mátales antes de que ataca. Hagas lo que hagas, serás atacado por el monstruo A, por lo que concéntrate en el monstruo que tengas tiempo de matar.



# PERSONAJES

**Aprovechar al máximo tu grupo es la clave para progresar en este juego, así que presta atención a nuestros consejos!**



## MORWEN

**HABILIDADES  
CLAVE**  
Herida Envenenada

Herida Parálisis  
Cuchilla de Aturdir  
Asalto Rohirrim

Robar Salud  
Capa de las  
Llanuras

### PUNTOS FUERTES

Si ser una ladrona, Morwen es quizás el miembro menos útil de nuestro grupo viajero. Aunque no es ni mucho menos un espacio desaprovechado, no es un personaje que recomendamos usar demasiado. Sus ataques cuerpo a cuerpo son relativamente débiles, mientras que sus habilidades como ladrona raramente producen objetos que sean esenciales para la victoria en la batalla. Por lo tanto, lo mejor es apartarla de las batallas más grandes, aunque puede merecer

la pena ponerla en primera línea si debes volver a las primeras zonas del juego para subir de nivel y completar las misiones que has pasado por alto. En esas zonas podrá hacerse con los enemigos de forma bastante fácil, lo que debería ayudarla más adelante en el juego cuando la necesites al dividirse el grupo. Su ataque Cuchilla Doble es uno de los más eficaces, pero no suele causar mucho daño. Los jugadores comprometidos podrán convertir a Morwen en un personaje moderadamente poderoso



■ Morwen puede robar objetos durante la batalla.

volviendo a las fases iniciales y llevando a cabo batallas aleatorias hasta que suba de nivel, pero realmente no es necesario hacerlo. Todo el tiempo que pueda sobrevivir a la batalla hasta verse forzada a retirarse debería ser más que suficiente.

### SUBIDA DE NIVEL

Si ser un personaje débil, es esencial mejorar la Destreza y la Constitución de Morwen para mantenerla con vida en niveles avanzados. Nunca va a ser la luchadora más fuerte de tu grupo, pero añadir algunos puntos a su Fuerza la harán más que capaz de resistir por sí misma. Cuando se vea forzada a entrar en acción, lo mejor es intentar protegerla usando a Eadon y a Elegost para hacer la mayor parte del trabajo duro. Si estás luchando para que acabe las batallas, vuelve a alguno de los territorios del principio del juego y permítela que suba su experiencia contra enemigos menores.



## EAODEN

**HABILIDADES  
CLAVE**  
Golpe Estimulante

Rabia Rohirrim  
Ira de Edoras  
Asalto de Helm

Disipar  
Destruir Armadura  
Espejo de Batalla

### PUNTOS FUERTES

Eadon es un jinete, un luchador bastante útil con algunos ataques más que capaces de hacer mucho daño. Sin embargo, es propenso a fallar esos ataques con bastante frecuencia (al menos al principio de su estancia en tu grupo) y no es el más útil de tu grupo cuando se trata de luchar. No obstante, donde destaca es en su habilidad para transferir su energía a otros miembros del grupo. Como puede resistir una buena cantidad de daño, lo que se presenta como una habilidad extremadamente

útil, tendrás que asegurarte de que tenga el suficiente nivel para hacerte el servicio cuando lo necesites. Como las pociones escasean en fases avanzadas del juego, algunas veces merecerá la pena meterle en la batalla en lugar de Idrial para que pueda curar a sus colegas. Combinar esta habilidad con la de drenar salud de sus enemigos para él debería ahorrarte muchas pociones de salud para situaciones donde realmente las necesites. Incluso algunas veces será posible emparejarle con Idrial contra



■ Drenar la salud de los enemigos es algo muy práctico.

oponentes más débiles para drenarles salud a gran velocidad, curando a otros miembros del grupo entre batallas contra los enemigos más grandes de los últimos niveles. Puede no estar en la alineación de salida, pero es un miembro bastante útil del grupo.

### SUBIDA DE NIVEL

Eadon no lucha demasiado, pero su habilidad para curar a los demás es muy útil, por lo que intenta proporcionarle el valor máximo de Espíritu además de aumentar su Constitución. Participará en algunas peleas, por lo que los puntos gastados en su fuerza no estarán malgastados. No es necesario volver atrás para hacerle subir de nivel ya que puede resistir a los enemigos desde el primer momento en que se une al grupo; por este motivo, es mejor hacerle subir de nivel usándolo en las batallas aleatorias que sucedan desde el punto en el que se incorpore, ya que podrán proporcionarle más puntos de experiencia.



PERSONAJES  
CONTINUACIÓN

El que a los otros les ayuda a luchar: el que a los otros les ayuda a luchar. El que a los otros les ayuda a luchar. El que a los otros les ayuda a luchar.



## BERETHOR

### HABILIDADES

#### CLAVE

Rabia Ciudadela

Contraataque

Ira de Ecthelion

Ataque Aturdidor

Asalto de Gondor

Resistir

Grito de Guerra

## PUNTOS FUERTES

Berethor es un duro luchador cuerpo a cuerpo y un líder natural. Y por eso es valioso para tu causa, no sólo porque sus ataques son muy poderosos, sino también porque puede inspirar a los demás en el grupo a actuar mejor que lo harían por sus propios medios. De especial valor es su habilidad para animar a los demás a Resistir, negando los efectos aturdiridos de los ataques enemigos. Aunque es posible jugar algunas de las primeras zonas sin esta habilidad, es absolutamente imprescindible tenerla a partir del Abismo de Helm, y los jugadores deberían concentrarse en desbloquearla lo más pronto posible, convirtiéndola en una prioridad junto con Valor Compañía. Sus ataques también

son muy útiles, con Rabia Ciudadela e Ira de Ecthelion asestando dos y tres golpes en un solo movimiento, por lo que merecen la pena usarlos al máximo. Sin embargo, su ataque más útil quizás sea Ataque Aturdidor, que atontará a un oponente. Usalo con frecuencia para poner a los enemigos en un estado de confusión y hacerles caer en la lista de movimientos. También posibilita acabar con ellos con relativa facilidad. Lo mejor de esta táctica es que usa muy pocos Puntos de Acción para funcionar. El propio Ataque Aturdidor tiene un valor de PA relativamente bajo y una vez que el oponente está indefenso, es posible acabar con él usando los ataques estándar del resto del grupo. Los jugadores



Berethor puede contrarrestar ataques enemigos.



Sus ataques normales también son poderosos.

juiciosos usarán a Berethor siempre que sea posible, ya que hacer aumentar sus estadísticas ayudará enormemente al resto del grupo.

## SUBIDA DE NIVEL

Berethor es capaz de producir una enorme cantidad de daño si se combinan sus ataques Rabia Ciudadela e Ira de Ecthelion. Está dotado de una gran fuerza, que le hace capaz de acabar con enemigos menores en un solo ataque. Sus habilidades de liderazgo también son particularmente útiles, así que intenta usarlas para aumentar las opciones disponibles para el jugador. Aparte de la fuerza, intenta trabajar en su puntuación de Espíritu y en su Velocidad: cuanto más rápido puedas poner en acción a Berethor, más peligroso será para el enemigo.



## IDRIAL

### HABILIDADES

#### CLAVE

Furia Loudwater

Prisa Elíica

Potro de Agua

Regalo de Galadriel

Consumir Salud

Rueda de Fuego

## PUNTOS FUERTES

Si se usa correctamente, la elfa Idrial es quizás el miembro más importante de tu grupo. Su Regalo de Galadriel restaurará la salud de los colegas heridos, mientras que su don Prisa Elíica doblará la velocidad de ataque del personaje al que se lance. No merece realmente la pena desarrollar las habilidades con la espada de Idrial porque es raro usarla en ataque directo; en lugar de eso, úsala para aumentar el daño que pueden hacer los demás y para sacarles de peligro cuando y cómo lo necesiten. Cuando Idrial puede entrar en una lucha, se convierte en un arma supremamente poderosa. Úsala en su primer ataque y podrá realizar dos turnos espirituales seguidos, que le permitirán usar su

impresionante Prisa Elíica en ambos compañeros de lucha. El aumento resultante de su velocidad de ataque debería bastar para hacerle la vida imposible al enemigo. Idrial puede usar la magia para restaurar la salud de sus colegas y también es el mejor personaje para usar pociones, ya que restaurará invariablemente más Puntos de Acción o de Salud que los demás. Además, también puede usar las Piedras Elíicas para usar sus habilidades de hechizos de Sombra, de las que la más útil es probablemente Consumir Salud. Esta habilidad drena la salud de un enemigo y se la traspa a Idrial, lo que implica que las valiosas pociones pueden guardarse para auténticas emergencias. Por último, pero no por ello menos importante,



La Prisa Elíica es extremadamente importante.



Idrial necesita mucha armadura.

Purificar Sombra, de Idrial, eliminará las limitaciones puestas sobre sus colegas, que de otra forma influirían en el desarrollo de la batalla.

## SUBIDA DE NIVEL

Definitivamente, merece la pena concentrarse en subir el valor de Espíritu de Idrial, ya que es más peligrosa cuando actúa de apoyo para los otros jugadores, aumentando su velocidad de ataque y reparando los daños que les hayan causado. Su ataque Furia Loudwater también puede hacer una buena cantidad de daño, por lo que intenta concentrarte en aumentar el número de Puntos de Acción que tiene a su disposición. De manera secundaria, Idrial es bastante débil y puede resultar dañada en el combate, por lo que es una buena póliza de seguros asignar algunos de esos puntos de mejora a su Constitución, lo que le permitirá resistir un poco más de daño. No olvides que Idrial puede usar sus habilidades de curación en ella misma si es necesario.

El que a los otros les ayuda a luchar: el que a los otros les ayuda a luchar. El que a los otros les ayuda a luchar. El que a los otros les ayuda a luchar.



# HADHOD

## HABILIDADES

Herida Cercenada  
Golpe Atroz

Rabia de Montaña

Ira de Durin  
Golpear

Tallador Montaña

Llamada Dragón  
Escudo Montaña

## PUNTOS FUERTES

Como lo fueron sus ancestros enanos antes que él, Hadhod es un guerrero cuerpo a cuerpo absolutamente temible y causará una incontable cantidad de daño a cualquiera lo suficientemente loco para ponerse en su camino. Su Golpe Atroz puede desbloquearse relativamente pronto en el juego y, como el Ataque Aturdidor de Berethor, este ataque dejará fuera de combate a un enemigo y lo enviará hacia abajo en la lista de movimientos. Además de esto, sus fuertes ataques múltiples son capaces de causar enormes cantidades de daño a los enemigos, a menudo hasta matando a oponentes de alto nivel con un solo movimiento.

Usado en un trío con Idrial y Berethor, Hadhod será una parte esencial de tu grupo. Lanza la Prisa Élfica sobre él y contéplale luchar, balanceando su hacha o martillo contra los huesos de los enemigos casi a voluntad. Algunos de los extremadamente útiles ataques de Hadhod incluyen el Herida Cercenada, que produce mucho daño en un primer momento, y que también provocará daños secundarios al final del turno. Sin embargo, no es muy útil cuando se trata de realizar ataques a distancia, por lo que Idrial debería eliminar cuanto antes los hechizos lanzados sobre él que le impidiesen o limitasen sus ataques cuerpo a cuerpo. Si esto no es posible, su utilidad se ve



■ Hadhod es un tipo pequeño, pero robusto.



■ El Warg no sabrá qué es lo que le ha golpeado...

enormemente reducida y puede merecer la pena sacarle de la batalla intercambiándolo por otro personaje.

## SUBIDA DE NIVEL

Los enanos son criaturas muy poderosas, así que no hay mucho que hacer con la Constitución de Hadhod para empezar. En lugar de eso, deberías concentrarte en desarrollar sus valores de Fuerza y Velocidad, añadiendo la Constitución a tu lista de necesidades cuando esas otras estadísticas se hayan nivelado con ella. La Velocidad no es tan importante para Hadhod siempre que le uses en conjunción con Idrial y Berethor. De cualquier modo, la Furia Élfica asegurará que tengas suficiente tiempo de ataque, así que la velocidad no es algo de lo que tengas que preocuparte demasiado. Sin embargo, invertir algún punto de mejora esporádico en esta habilidad siempre merecerá la pena.

# ELEGOST

## HABILIDADES

CLAVE  
Ráfaga de flechas

Tiro Tullidor

Tiro Drenador  
Tiro Verdadero

Flechas Sueño

## PUNTOS FUERTES

Este arquero es una valiosa incorporación a tu grupo, en mayor medida debido a sus excelentes habilidades en el combate a distancia. Aunque recomendamos usar a Idrial, Berethor y Hadhod la mayoría del tiempo, Elegost es un excelente sustituto cuando uno de ellos está herido, bajo de Puntos de Acción, o si necesitamos habilidades de combate a distancia. Su habilidad Tiro Drenador debe ser desbloqueada lo más pronto posible, ya que le permite drenar energía del enemigo, haciendo menos común el uso de pociones de salud y pudiendo reservarlas para momentos de auténtica necesidad. Su Ráfaga de Flechas también es útil ya que le permite

apuntar a dos enemigos a la vez. Sin embargo, cada ataque individual no hace demasiado daño, así que lo mejor es usarlo para acabar con los enemigos que están al borde de la muerte. Sin embargo, su disparo Ráfaga de Criatura es muy útil contra los Wargs y deberías ponerle en la alineación de partida en cualquier lucha contra esas criaturas en particular. Una vez que su fuerza sea suficientemente grande, podrá matarlos con una sola flecha en combate; toda una ventaja. Elegost no es el personaje en el que confiar, pero no puedes ignorarle, ya que te verás forzado a usarle en niveles posteriores; por eso, hazle participar en batallas para que gane Puntos de Experiencia. Usado en conjunción con Berethor, lanzar



■ Elegost puede acertar a dos objetivos en un ataque.



■ El Tiro Drenador roba salud a los enemigos.

Valor Compañía es una buena idea porque implica que muchas de las flechas de Elegost lleguen a su objetivo.

## SUBIDA DE NIVEL

La Fuerza es un atributo muy útil para Elegost ya que asegurará que sus flechas llegarán al objetivo con una fuerza devastadora. Está razonablemente bien acorazado, pero sigue siendo una buena idea desarrollar su Constitución, mientras que aumentar su Destreza hará aumentar también su precisión al mismo tiempo que le hace más difícil de acertar. Como ya hemos mencionado, es importante no dejar abandonado a Elegost en términos de desarrollo del personaje; debería ser tu primer sustituto y probará su valía en muchas ocasiones. En particular, intenta darle muchos Puntos de Acción ya que podrá acertar a varios enemigos a la vez, un activo inestimable especialmente cuando te enfrentes a un número de enemigos mayor que los miembros de tu unidad de combate.



**Es hora de coger tu sable de luz, pero ¿decidirás traer el equilibrio a la Fuerza o conquistar la galaxia con el Lado Oscuro?**

**GUIA NO OFICIAL**

TRUSTEY CARLES PARRA + MC 1 + MC 2 S.A.  
QUEBEN + MC CLARO QUE EN LA BUA DE JUAN PABLO EL  
CAMILLEROS DE LA ANTONIA RODRIGUEZ P. LUC. SANCHEZ SON  
NO ESTA RECONOCIDA DE FOMENTO NACIONAL Y LA COMISIÓN  
NO CAMILLA. LA BUA OFICIAL EN LA BUA CAMILLA PARA LA  
VENTA A LA BUA DE JUAN PABLO

LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. *Sith Wars: Knights of The Old Republic 2 – The Sith Lords* is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & / or TM as indicated. All rights reserved.



# CREACIÓN DE PERSONAJES

La elección de personaje que realices al comienzo de LCDLAR II tendrá una amplia repercusión en cómo jugarás al juego. Aunque podrás escoger los poderes de la Fuerza y características más tarde, las selecciones que hagas aquí son aún así importantes.

## TIPOS DE PERSONAJE

Elegir tu tipo de personaje es más sencillo que en el primer juego de la saga, en el que jugabas con un Jedi desde el principio...

### GUARDIÁN JEDI

Dificultad: Fácil

Los Guardianes están especialmente capacitados para el combate cuerpo a cuerpo, aunque como resultado de ello sus otras habilidades y poderes de la Fuerza merman. Los Guardianes tienden a usar el combate para resolver sus problemas, en lugar de procurar evitar los conflictos como es el caso de los Cónsules Jedi. Este rasgo hace que sean los personajes más fáciles con los que jugar, aunque pequen de poca flexibilidad.



### CENTINELA JEDI

Dificultad: Normal

Los Centinelas Jedi es el tipo de personaje más equilibrado de los tres existentes. Pueden usar tanto la lucha como los poderes de la Fuerza relativamente bien, lo que los convierte en personajes con un balance muy bueno. Pese a todo, su verdadera fuerza reside en la cantidad de habilidades que pueden usar –tienen más que los Guardianes y los Cónsules juntos-. Los Centinelas no son tal vez tan asequibles en principio como los Guardianes, pero su flexibilidad los convierte en una buena elección para la mayoría de las situaciones.

### CÓNSUL JEDI

Dificultad: Difícil

Los Cónsules son la clase más difícil de Jedi para jugar, debido a su falta de habilidad en el combate. Con la cantidad de lucha que el juego lleva consigo, los Cónsules se encontrarán dependiendo de sus compañeros de equipo y de los poderes de la Fuerza más que de cualquier otra cosa. Ellos a menudo utilizan la palabra para evadir el peligro en lugar de

involucrarse en combates, lo que hace que sean la elección menos aconsejable para los principiantes en el juego.

## USA LA FUERZA

### HAZLO A TU MANERA

Es mejor crear un personaje personalizado en lugar de uno preconfigurado. De esa manera, tendremos la posibilidad de elegir cómo jugará nuestro personaje, además de permitimos echar un vistazo con más detalle a las tres clases de Jedi existentes.



## ATRIBUTOS

### VIGOR

El vigor afecta a la cantidad de daño que se inflige en los combates cuerpo a cuerpo, además de a las posibilidades de acertar el golpe. Es indiscutiblemente esencial para los que usen el Sable de luz, aunque es posible compensar su carencia con buenas dosis de Destreza y Sutileza. Hay que tener en cuenta que esta opción incrementa las posibilidades de acertar el golpe pero no tanto el daño causado.

### DESTREZA

Es difícil golpear a un personaje con una elevada Destreza, así que este atributo nunca debe ser

El efecto de los atributos de tu personaje es muy parecido al del juego anterior, aunque ha habido algunas nuevas incorporaciones...

pasado por alto. La Destreza también afecta a tus oportunidades de golpear con armas a distancia, aunque ello no es muy importante para los Jedis. También puede afectar a tu porcentaje de golpeo con armas cuerpo a cuerpo, pero sólo cuando se utiliza la Sutileza.

### CONSTITUCIÓN

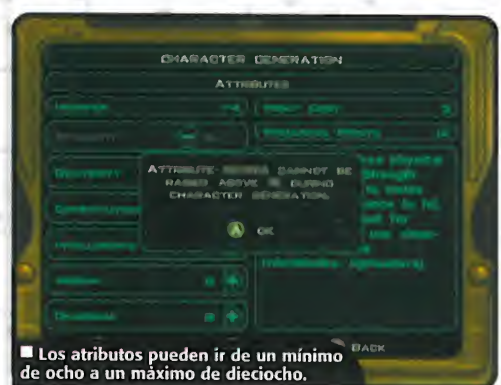
Este atributo determina la salud máxima que recibirás cada vez que tu nivel aumente. También tiene su importancia para determinar qué implantes puedes usar; cuanto más alta sea tu constitución, mejores serán los implantes.

### INTELIGENCIA

Un personaje con una elevada Inteligencia recibirá un gran número de puntos de habilidad cada vez que suba de nivel. Pese a ello, algunas de estas habilidades no son tan útiles para tu personaje principal y pueden ser compensadas por otras que encuentres a lo largo del desarrollo del juego.

### SABIDURÍA

Es muy importante para cualquier Jedi -especialmente para los Oscuros- ya que ayuda a tus poderes de la Fuerza a afectar a los enemigos más fácilmente. También incrementará tu



resistencia a los poderes enemigos y determina cuántas habilidades puedes usar antes de quedarte sin puntos de Fuerza.

### CARISMA

El Carisma tiene ahora un mayor efecto del que tuvo en el primer juego de la saga. Afecta a la potencia de diversos poderes de la Fuerza, además de reducir la penalización que un Jedi del lado luminoso recibirá por usar poderes de la Oscuridad (y viceversa). Por encima de todo, el Carisma determina cómo de bien la habilidad de Persuadir funcionará; además, ayuda a mejorar las habilidades de tus compañeros en la lucha.





CONTINUACIÓN CREACIÓN DE PERSONAJES  
PERSONAJES

# HABILIDADES

Algunas de estas habilidades no son demasiado importantes para tu personaje principal, mientras que hay otras que simplemente tienes que tomar.

## INFORMÁTICA Usada por:

Necesitarás Puntos Informáticos para poder hackear los ordenadores y sistemas a lo largo del juego. Esta habilidad ayudará a reducir el número que necesitarás, lo cual es muy útil, ya que conseguirlos te costará un buen dinero.

## PERCEPCIÓN Usada por:

Alguien en tu grupo debería tener un porcentaje decente de esta habilidad. Sin ella caerás fácilmente en trampas y serás presa de los enemigos emboscados.

## SIGILO Usada por:

Decidir tomar esta habilidad o no es una decisión tuya. Sólo tiene su papel en la jugabilidad cuando se equipa un dispositivo de camuflaje, pero puede permitirte pasar inadvertidamente junto a algunos enemigos. Puede ser muy útil para los Cónsules Jedi con la Habilidad de Clase: Sigilo.

## DEMOLICIONES Usada por:

Esta habilidad permite colocar y desactivar minas y explosivos. No olvides tener presente que los explosivos



más potentes son más difíciles de manejar, y que recuperar una mina es más difícil que desactivarla.

## CURAR HERIDAS Usada por:

Cada personaje debería tener un nivel decente de esta habilidad. Es inevitable que recibas daño en los combates y no siempre tendrás un Jedi del lado luminoso o suficientes puntos de Fuerza disponibles como para curarse a sí mismo. Cuanto más elevada sea esta habilidad, mejor es un personaje utilizando Medpacs.

## REPARAR Usada por:

Puede ser utilizada (¿te lo imaginas?) para reparar cosas durante el desarrollo del juego. Esto puede incluir arreglar un droide enemigo y hacerte con su control. Los droides aliados pueden usar esta habilidad en lugar de Curar Heridas para sanarse a sí mismos.

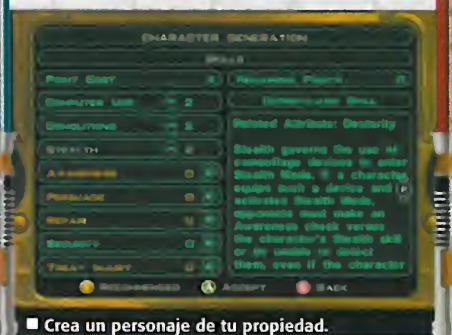
## PERSUADIR Usada por:

Sólo tu personaje principal puede utilizar esta habilidad, así que tiene sentido incrementar su nivel tan a menudo como puedas. Afecta a cómo se mostrarán otros personajes de dispuestos a hacer lo

# USA LA FUERZA

## NO PUEDES HACER ESTO

Algunos tipos de personajes no están diseñados para utilizar determinadas habilidades, pero pueden hacerlo al doble del costo normal. Sin embargo, es mejor utilizar las habilidades para las que sí esté capacitado para mantener el gasto bajo.



■ Crea un personaje de tu propiedad.

que les pides, además de a hacerte un favor o incrementar una recompensa.

## SEGURIDAD Usada por:

Una elevada cantidad de esta habilidad permitirá a los personajes abrir puertas y contenedores; además, reduce el número de Puntos Informáticos necesarias para hacerlo. Pese a ello, es mejor delegar esta habilidad a un personaje secundario en lugar de hacerlo tu mismo.

# DOTES

Hay muchas dotes sobre las que elegir, pero tus elecciones deberían depender de la forma en la que quieras jugar y utilizar a tu personaje. Simplemente acuérdate de planificar y especializarte en unas pocas aéreas.

## DOTES INICIALES: TODOS LOS PERSONAJES

Competencia con Blindaje: Ligero  
Impacto Crítico

Ráfaga  
Defensa Jedi  
Sentir Jedi  
Ataque Poderoso

Explosión Poderosa  
Disparo Rápido  
Súper Disparo  
Veterano de Guerra

Competencia con un arma: Pistola Blaster  
Competencia con un arma: Fusil Blaster  
Competencia con un arma: Sable de luz  
Competencia con un arma: Armas cuerpo a cuerpo



## GUARDIÁN JEDI

### Dotes iniciales extra:

- Competencia con Blindaje: Intermedio
- Salto de Fuerza

### Dote recomendada:

- Empatía

### Dotes exclusivas:

- Competencia con un arma: Nivel 3
- Salto de Fuerza Mejorado
- Salto de Fuerza Maestro



## CENTINELA JEDI

### Dotes iniciales extra:

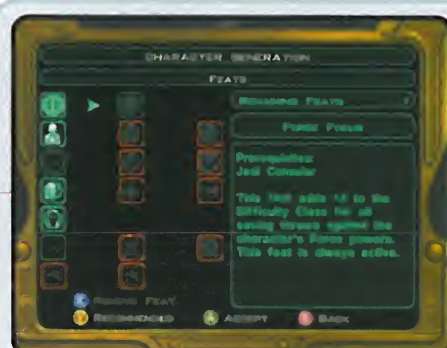
- Inmunidad de la Fuerza: Medio

### Dote recomendada:

- Empatía

### Dotes exclusivas:

- Inmunidad de la Fuerza: Aturdimiento
- Inmunidad de la Fuerza: Parálisis



## CÓNSUL JEDI

### Dotes iniciales extra:

- Concentración de la Fuerza

### Dote recomendada:

- Acondicionamiento

### Dotes exclusivas:

- Concentración de la Fuerza Mejorada
- Concentración de la Fuerza Maestra



# PERSONAJES

Hay toda clase de personajes disponibles para que se te unan a lo largo de la aventura. Aquí te mostramos cómo usarlos y cómo incrementar sus habilidades.

## T3-M4

El segundo personaje favorito de todo el mundo es este droide que regresa del juego original, y que es el primer personaje que controlarás. Comienza con un alto nivel de las habilidades Informática, Reparar y Seguridad, y pueden ser mejoradas a medida que progresas. T3-M4 será el personaje que escogerás cuando te las tengas que ver con puertas cerradas y ordenadores tercos, y deberías equiparlo con blasters durante el combate. Utiliza dotes como el Manitas para desarrollar la mayor parte de habilidades, y usa el Arma Doble tan pronto como puedas, de forma que podrá utilizar dos blasters a la vez. T3-M4 también puede hacer Puntas de programación y mejorarlas para ti.



## 3C-FD

Este pequeño droide es virtualmente idéntico al T3-M4, pero tiene unos niveles de habilidad ligeramente inferiores. Como resultado de ello es mejor utilizar el T3-M4 en su lugar, siempre que sea posible. El 3C-FD sólo está disponible en el prólogo del juego.

## BAO-DUR

Bao-Dur se unirá a ti en la superficie de Telos. Sus habilidades principales son Informática, Demoliciones, Reparar y Seguridad, que lo convierten en un personaje tremendamente útil para tener a mano cuando se exploren nuevas áreas.

La dote Impacto Repulsor añade daño eléctrico a los ataques de Bao-Dur, mientras que el Interruptor de Escudo le permite desactivar los escudos de los oponentes y algún que otro campo de fuerza. También será capaz de hacer escudos una vez que abandones Telos, además de mejorar las habilidades de tus droides.



## ATTON

Atton es muy parecido a Carth, del primer LCDLAR. Comienza siendo bueno con las pistolas blaster, así que las podrá usar a lo largo de todo el juego. Asegúrate, eso sí, de hacerte con el Combate con dos armas tan pronto como puedas, para que pueda utilizar dos blasters a la vez. La Pistola Blaster Extra y las dotes a distancia son también útiles para Atton, así que cógelas siempre que te sea posible. También es importante tener presente que es más difícil dañar a Atton cuanto menos salud tenga. Y no hay que olvidar que tiene la posibilidad de levantarse durante un combate una vez que haya sido derrotado. Incluso aunque Atton pueda convertirse en un Jedi cerca del final del juego, es una buena idea aferrarse al combate a distancia.



## PERSONAJE PRINCIPAL

Cómo quieres diseñar tu personaje depende enteramente de ti, aunque algo de Vigor extra (o de Destreza, si tienes la dote Sutileza) será sumamente útil para el combate cuerpo a cuerpo. No tiene mucho sentido investigar en habilidades de blindaje, ya que nada más que las armas ligeras empezarán a afectar a tus poderes de la Fuerza. También, y dado que empezarás a usar un Sable de luz al acercarte al final del juego, es mejor no incrementar ninguna de tus otras competencias. Todo lo demás depende en gran parte de ti, aunque deberías intentar coger las habilidades que más se adecuan al tipo de personaje que originalmente seleccionaste. Además, hazte con las habilidades de Afectar Mente tan pronto como puedas, y ten presente que sólo tu personaje principal podrá utilizarlas.

## B-4D4

Este droide de protocolo sólo puede ser usado al elegir alinearse con los Ithorianos en Telos. Será usado para conseguir acceder al ordenador principal de Czerka, pero no puede entrar en combate. En cualquier caso, no le vas a poder utilizar durante mucho tiempo, por lo que da exactamente igual.

## KREIA

Kreia es una Cónsul Jedi, y por lo tanto no está preparada para el combate cuerpo a cuerpo sin una dote de Sutileza. De todas formas, tiene un montón de puntos de Fuerza, así que haz uso de sus poderes siempre que puedas. También deberías recordar en todo momento que Kreia y tu personaje comparten una importante conexión a través de la Fuerza. Esto significa que cualquier poder que Kreia utilice sobre sí misma afectará también a tu personaje y viceversa. También te da un bonus de experiencia por estar en tu equipo.

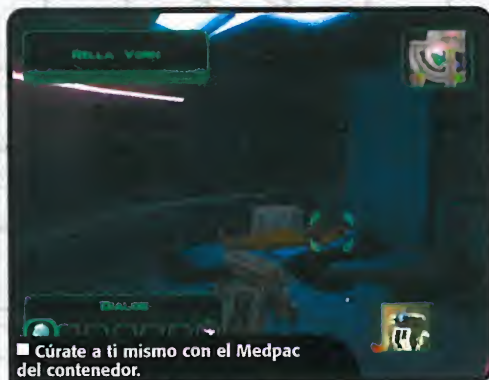
Dale a Kreia la dote Sutileza: Sable de luz cuando tengas acceso a ese tipo de arma y escoge los poderes de la Fuerza dependiendo de si decides estar del lado Oscuro o del Luminoso.





# PRÓLOGO

EL EBON HAWK ESTÁ TERRIBLEMENTE DAÑADO Y SE MUEVE A LA DERIVA A TRAVÉS DE UN CAMPO DE ASTEROIDES. SÓLO UN PEQUEÑO DROIDE LLAMADO T3-M4 PUEDE SALVAR A LA NAVE Y SU TRIPULACIÓN.



## Explorando el Ebon Hawk

Abre el Cilindro de Plastiaceró en la habitación al final del pasillo y utiliza la PUNTA INFORMÁTICA para acceder a la consola y abrir la puerta. Coge los objetos del cuerpo y dos droides rotos de la habitación contigua, antes de romper la cerradura de la Taquilla. Ahora dirígete hacia la Sala Médica y abre el contenedor que se encuentra en su interior. Usa los MEDPACS para sanar a tu personaje principal antes de entrar en la Bodega de Carga. Habla con 3C-FD para repararle y conseguir que se una a ti. Abre todos los contenedores de la habitación, teniendo en cuenta que T3-M4 tendrá que utilizar la Punta de seguridad abridora para forzar el de "alta seguridad". Ahora deberías salir de

la nave y utilizar el ascensor para subir al techo de la nave. Busca en la parte exterior de la nave para encontrar las PARTES necesarias para reparar el Ebon Hawk. Necesitarás explorar los dos lados de la nave para poder encontrarlas. Mientras lo haces no podrás perder de vista las minas; recupéralas si puedes y coge los objetos del Misil de Protones que están custodiando. Antes de volver al interior, abre la puerta del Camarote de Estribor reconectando el Cableado que está a la vista, para lo que tendrás que usar una Parte.

## Reparando la nave

Mueve tus droides hacia la puerta del Garaje y activa el modo solitario pulsando **BACK**. Deja a uno de los droides fuera de la puerta antes de

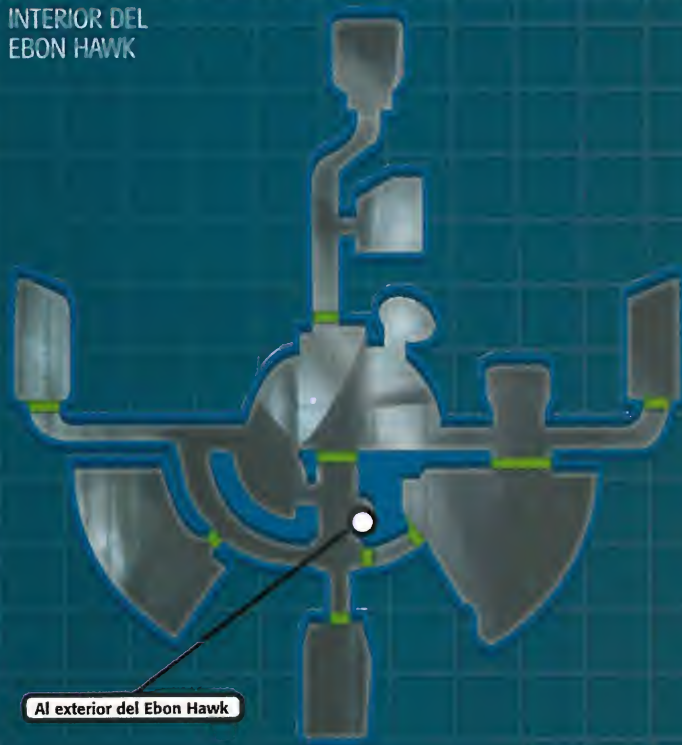
hacer que el otro se meta en la Consola de Seguridad de la Bodega Principal, cerrando la puerta exterior y abriendo la interna. Utiliza el Banco de trabajo para crear un **KIT DE REPARACIÓN** con los componentes que tienes, antes de entrar en el Camarote de Estribor. Coge los objetos de dentro de las taquillas y luego reúne a tus droides en la sección principal de la nave y activa el modo solitario. Utiliza una Mina de fragmentación menor en la puerta de la Sala de Máquinas, y luego aléjate antes de que explote. Entra en la habitación cuando la puerta se abra y utiliza las partes que recogiste para reparar el Hiperimpulsor. Una vez hecho esto, todo lo que te queda por hacer es volver a la cabina y usar el Mapa Galáctico para dirigirte a Peragus II.



EXTERIOR DEL  
EBON HAWK



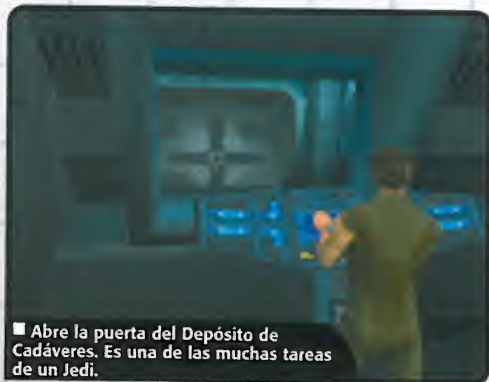
INTERIOR DEL  
EBON HAWK





# PERAGUS II: ESCAPANDO DE LA TRAMPA

TE DESPIERTAS EN UN TANQUE DE KOLTO SIN LA MÁS REMOTA IDEA DE DONDE ESTAS, O DE DONDE HAS ESTADO.



■ Abre la puerta del Depósito de Cadáveres. Es una de las muchas tareas de un Jedi.

## ¿Qué está pasando?

Entra en el Laboratorio Médico y utiliza el ordenador. Si puedes, úsalo para abrir la puerta que está tras de ti mediante el menú "Funciones de la Enfermería", o utiliza tu habilidad Seguridad para conseguirlo. También puedes utilizar este menú para abrir la puerta del Depósito de Cadáveres, enfrente de ti. Entra dentro y registra el cuerpo para conseguir un **SOPELE DE PLASMA** y no te pierdas cómo uno de los cadáveres vuelve a la vida. Habla con Kreia para conseguir algo de información, pero ten presente que esta conversación afectará a tus puntos de Luz y Oscuridad. Equipa el Soplete de Plasma y utilízalo para pasar a través de la puerta rota en el corredor.

## USA LA FUERZA

### ELIGE TU CAMINO

De ahora en adelante, muchas de las decisiones que tomes en el juego determinarán hacia que lado de la Fuerza te inclinas, ya sea la Luz o la Oscuridad. ¿Querrás ser o un héroe o un villano de la peor calaña?



■ Tu personaje empieza siendo neutral, pero pronto cambiará...

Registra los cuerpos en el área próxima para encontrar algo de equipamiento, incluyendo un **VIBROMACHETE**. Equipalo antes de abrir la puerta del siguiente área, hackeando aparte los droides del interior. Continúa abriéndote camino por el corredor e intenta utilizar la Escotilla de Emergencia cuando la alcances. Usa la Mesa de Seguridad en la habitación siguiente y escucha todas las grabaciones antes de saquear el cuerpo y abrir la taquilla si tienes la habilidad Seguridad. Puedes romperla si no la tienes, pero uno de los objetos se romperá al hacerlo.

Elimina a otro grupo de droides a través del siguiente pasillo y entonces abre las Taquillas si tienes la habilidad para ello. Entra en la habitación grande de delante, y o bien ábrete camino a través de los droides o bien utiliza el Generador de Campo de Sigilo desde las Taquillas para conseguir pasar sigilosamente a través de ellos hacia el Ordenador de Administración que está en el sur. Usa el interruptor para abrir la puerta de las celdas y acaba con los droides restantes antes de entrar al bloque de celdas. Habla con el prisionero, pero ten en cuenta que tus respuestas dictarán lo que ocurrió al final del primer LCDLAR. Consiente liberar al prisionero, y luego escucha los registros cuando llegues al terminal de ordenador. Ahora deberías poder acceder al hangar a través del sistema de comunicaciones y hablar con T3-M4 para intercambiarte por él.

■ El prisionero puede ayudarnos a escapar de la estación.

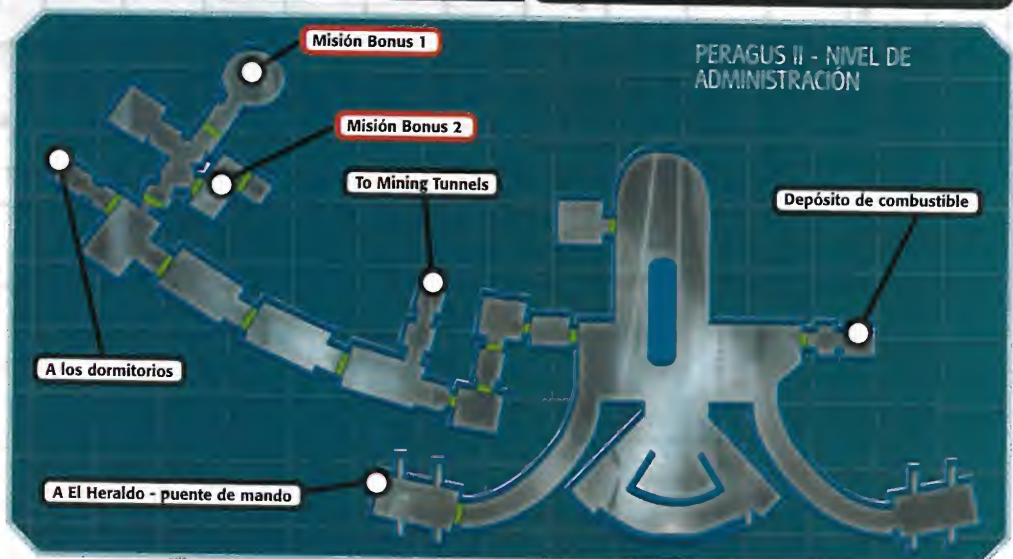
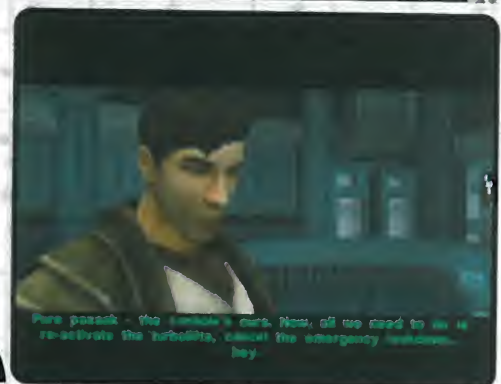
## USA LA FUERZA

### PODER SANADOR

Es posible curar tus heridas retornando al Tanque de Kolto. Hazlo si eres dañado mientras estás explorando Peragus II.



■ El Kolto puede curar incluso las heridas más serias.



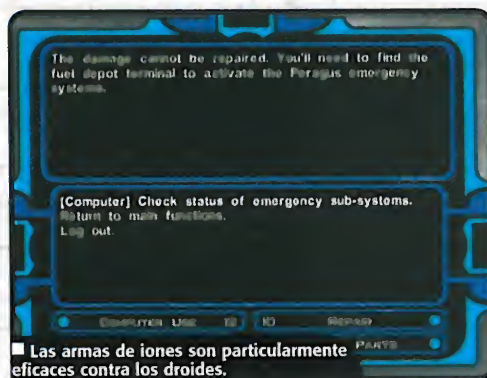
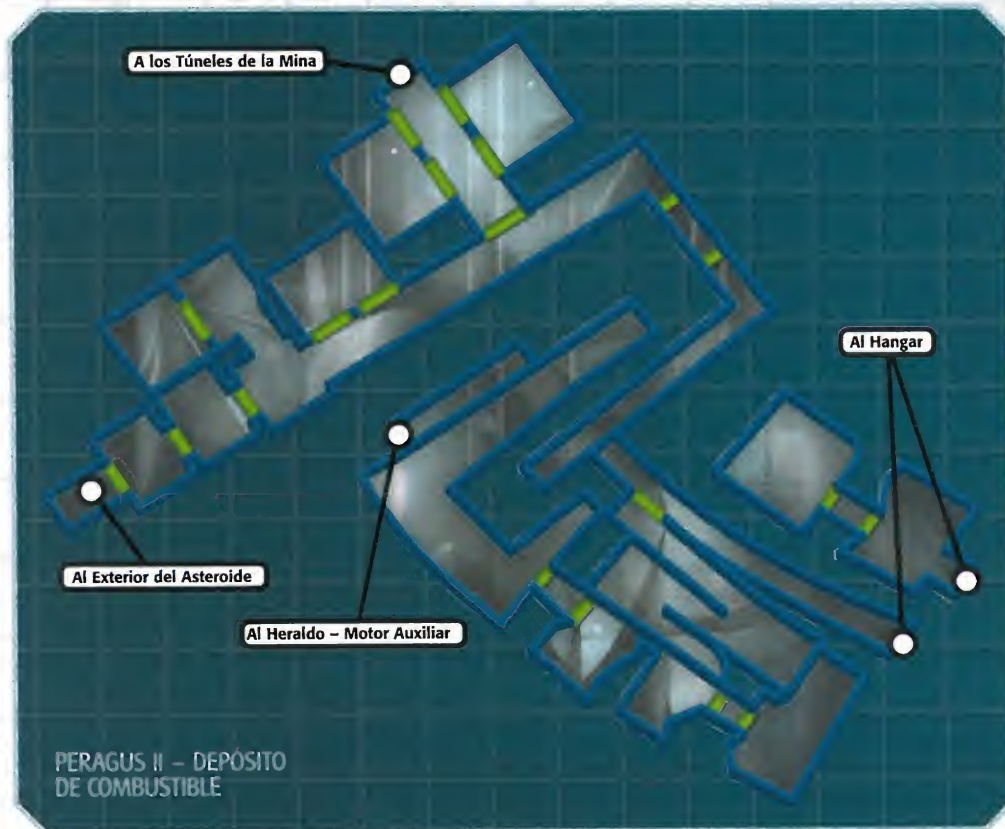


■ CONTINUACIÓN DE PERAGUS II:  
ESCAPANDO DE LA TRAMPA  
■ PERAGUS II: EN  
LOS TÚNELES

## Droide al rescate

Equipa los objetos que hayas recogido, luego deja que T3-M4 explore la habitación para encontrar más. Abre la puerta hacia el sur y utiliza el ordenador para averiguar qué necesita ser reparado. Abre la puerta hacia el oeste y ábrete camino por el pasillo hasta llegar al Depósito de Combustible. Acaba con los enemigos y coge todos los objetos de aquí antes de retornar al Hangar.

Una serie de droides blindados aparecerán en la rampa, así que equipa una de tus armas iónicas y úsala para abrirte camino a través de ellos. Vuelve a la habitación en la que T3-M4 apareció inicialmente y usa una Mina Sónica Mortal en la puerta para abrirte paso a través de ella. Registra la habitación para apoderarte de cuanto contenga, y luego repara el ordenador en la habitación del sur. Intenta reparar y ejecutar chequeos de estado en todos los



sistemas disponibles, luego piratea el sistema para abrir la puerta del Depósito de Combustible. Ve hacia él cuando estés listo y encárgate de los droides que lo custodian para llegar al propio depósito. Una vez a salvo, usa el Sistema de Control del Combustible para acceder a los esquemas del sistema de emergencias. Escoge abrir la escotilla y el juego te devolverá el control sobre el personaje.



# Peragus

SEA LO QUE SEA LO QUE ESTÁ OCURRIENDO, NO ES NADA BUENO, ASÍ QUE MEJOR TE LARGAS LO ANTES POSIBLE DE ESTE PEDRUSCO.

## Encarando el peligro

Camina a través de la puerta que has abierto hacia los Túneles de la Mina. Coge los objetos de la siguiente habitación y habla con Atton cuando contacte contigo; escucha su consejo y te ayudará a superar el área casi sin daños. Evita o desarma las minas situadas a tu izquierda en la siguiente área, y luego coge lo que puedas de los droides dañados antes de dirigirte al único corredor disponible. Lucha con los droides -o esquivalos con sigilo-, registrando sus cuerpos antes de marcharte.

Activa un escudo de energía resistente al calor mientras corres por el túnel recalentado y



## Llegando al dormitorio

Coge el **SENSOR DE HUELLA SÓNICA** del contenedor de la habitación con la Mesa de trabajo, dirígete al corredor y mata a los droides a través de la puerta. Gira a la derecha y haz lo mismo con el otro grupo. Sigue abriéndote camino a través de ellos, usando armas iónicas, si puedes, hasta que llegues a la Estación de Control de los Droides. Éste es el ordenador que necesitas para completar la misión **EL PROTOCOLO DE HUELLA VOCAL**.

Abre la puerta de la próxima habitación hacia la Estación de Control de los Droides, disparando desde lejos a los enemigos de su interior. Coge el traje espacial de la taquilla de dentro de la esclusa antes de dirigirte hacia el exterior de la estación. Sigue el camino y observa la escena cinemática, y luego continua hacia los dormitorios. Aniquila a los droides de dentro y luego abre la siguiente puerta, seguida por una a la izquierda (usa tu habilidad Seguridad o quémalala utilizando tu Soplete de



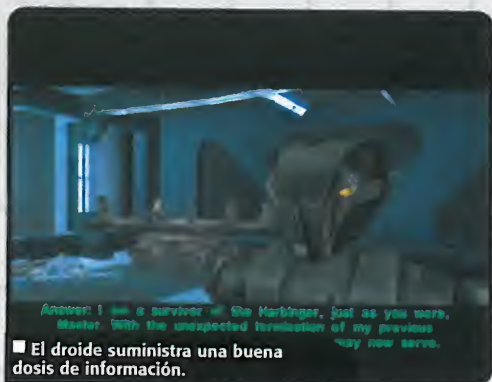
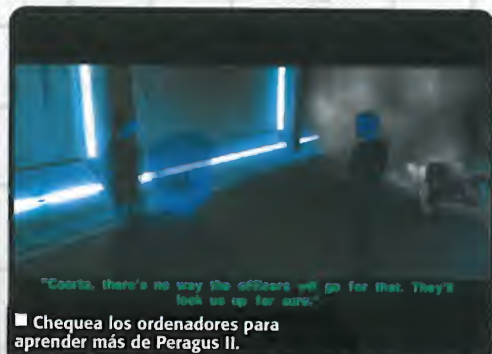
# II: EN LOS TÚNELES

recoge los objetos del siguiente área. Combate o pasa sigilosamente a los droides, asegurándote de ir primero a por el droide de mantenimiento si decides pelear. Infiltrate en la plataforma central si puedes, o lucha contra más droides. Usa el Controlador Central para echar un vistazo a las cámaras de seguridad y luego chequea los

planos en el menú "Funciones de Control de los Droides". Incrementa la temperatura con el objetivo de cegar sus sensores y luego dispara a los campos de contención de combustible.

Destruye a los droides para ganar algunos puntos de experiencia y luego continua tu camino hacia los pasillos; irrumpe en la puerta

de alta seguridad, si puedes, ya que un alto número de objetos están escondidos dentro. Ve arriba hacia el Depósito de Combustible y cuando llegues habla con el droide que se aproxima para encontrarse contigo. Aprende todo lo que puedas del droide antes de ir a la habitación con la mesa de trabajo.



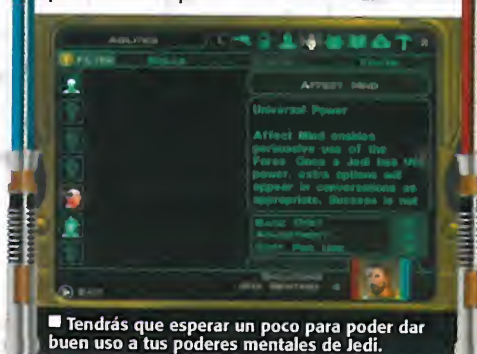
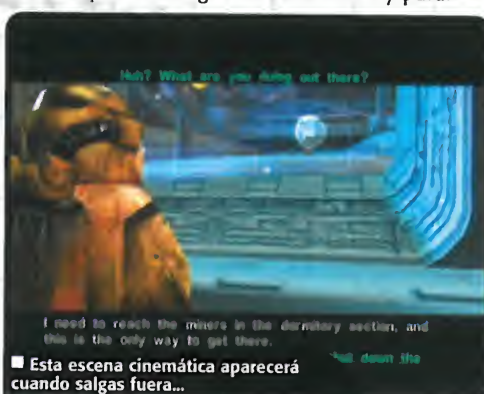
Plasma), o serás encajonado en carbonita, muriendo instantáneamente. En lugar de ello, permanece fuera de la habitación y dispara a los extintores desde una cierta distancia, o infíltrate sigilosamente utilizando el Generador de campo de sigilo. Utiliza el combate o el sigilo para pasar a través de más droides hacia la puerta

del norte, y no dudes en correr porque es una lucha bastante dura. No corras hacia los droides, deja que sean ellos los que vengan hacia ti y cambia de arma cuando estén cerca. Usa el ordenador a mitad de camino del pasillo cuando el paso esté despejado y (si puedes) piratea el sistema para conseguir el acceso a él y parar

## USA LA FUERZA

### NO HAY MENTES QUE AFECTAR

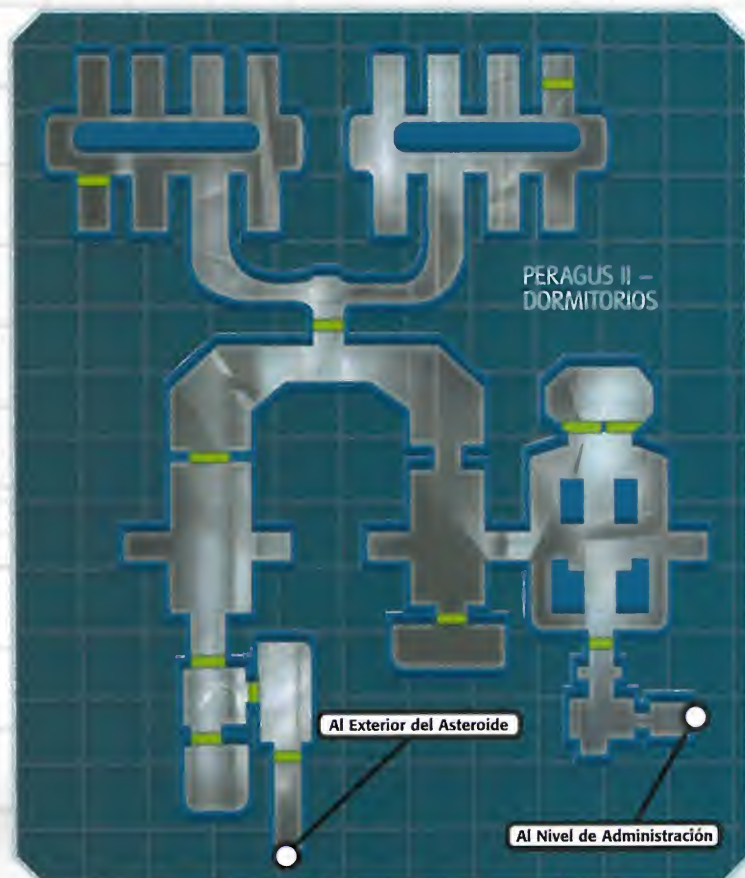
El poder de "Afectar Mente" puede ser increíblemente útil, pero no hasta que salgas de Peragus II. El problema es que no hay ningún lugar donde utilizarlo, así que será mejor coger otras opciones en tu primer set de poderes de la Fuerza.







- CONTINUACIÓN PERAGUS II
- EN LOS TÚNELES
- PERAGUS II – LA NAVE DE LA REPÚBLICA



los conductos para que dejen de emitir gas antes de abrir la puerta situada detrás de ti. Si no puedes detener la emisión de gas tendrás que ir en busca de la **MASCARILLA RESPIRATORIA**, que se encuentra en las cocinas hacia el este. Ábrete camino hacia el dormitorio del oeste y consigue el **REGISTRO DEL ADMINISTRADOR DE LA MINA** rebuscando en el cuerpo cercano. Reprodúcelo usando el Terminal de Registro; a continuación tendrás que chequear la transmisión y si tu personaje es lo bastante inteligente se te dará una pista para resolver el puzzle. Ahora continua abriéndote camino hacia la cafetería, apañándotelas con los extintores de la misma manera que antes. Dirígete al turboascensor y utiliza la consola para ver los registros de la cámara. Ahora deberías introducir el código para desbloquear el ascensor; vista la información de los registros de la cámara el código a introducir es 7, 5, 13, 17, 3. Ahora puedes usar el turboascensor para volver al nivel de Administración.



## PROTOCOLO DE HUELLA VOCAL

### Método Uno

Utiliza el ordenador y accede a los registros de mantenimiento en la Estación de Control de Droides escuchando todas las grabaciones hasta conseguir la primera parte del código. Coge entonces el ascensor hasta la cubierta de Administración y usa el ordenador de la Sala de Seguridad para acceder a los registros de mantenimiento de los droides. Ahora dirígete de vuelta al Depósito de

Combustible y pregunta al droide HK acerca del cuerpo que se halla al otro lado de la habitación. Habla con el acerca de las palabras póstumas del hombre, y deja que las repita para conseguir la última parte del código. Introdúcelo en la Estación de Control de Droides para abrir la puerta.

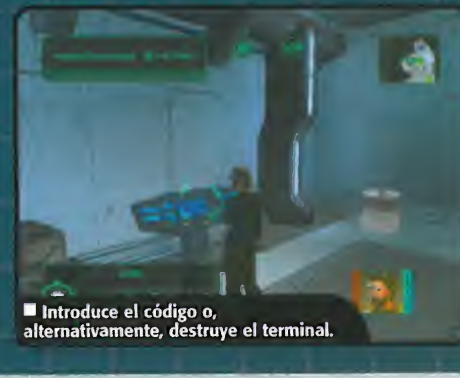
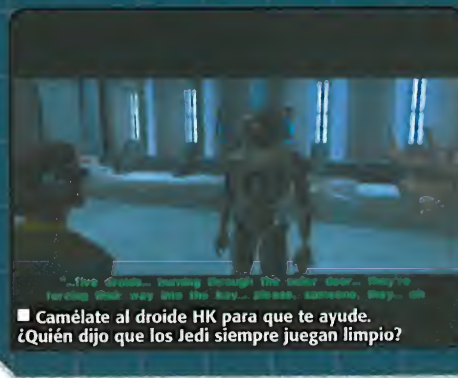
### Método Dos

Pregúntale al droide HK acerca del cadáver, y luego sonsácale si antes de morir el hombre dijo algo. Ahora deberías pedirle al droide que recite el código para ti. Si tu habilidad

de persuadir es alta, serás capaz de convencer al droide para que te de el código completo, en lugar de tener que averiguarlo de otra forma. Cuando lo consigas, introdúcelo en la Estación de Control de Droides para abrir la puerta.

### Método Tres

Si no puedes arreglártelas con ninguno de los dos métodos anteriores, siempre puedes optar por la aproximación directa. Simplemente destruye el panel de la Estación de Control de Droides; si lo haces la puerta quedará abierta.





# PII: LA NAVE DE LA REPÚBLICA

TODAVÍA TIENES QUE ENCONTRAR UNA VÍA DE ESCAPE DE LA EXPLOTACIÓN MINERA. TAL VEZ LA NAVE ESTACIONADA DE LA REPÚBLICA CONTenga ALGUNA PISTA.

## El Heraldo

Habla con Kreia cuando aparezca, y corre hacia Atton en el lado oeste del área. Habla con el droide HK cuando haga acto de presencia, y prepárate para luchar. Entra en el sistema de menús e incrementa los niveles de Kreia y Atton antes de disparar a las Minas Flotantes desde una distancia segura. Deberías echar mano de tu mejor luchador cuerpo a cuerpo (probablemente tu mismo) para correr y convertir al droide HK en chatarra. Ten de todas formas mucho cuidado, pues un contador temporal de autodestrucción se activará tan pronto como recibas suficiente daño, así que sal pitando antes de que explote. Coge los objetos que queden entre los restos del droide y entra en el Heraldo usando el Puerto de Atraque hacia el suroeste.

Dirígete hacia el puente al final del este de la nave y usa el Ordenador de navegación. Redirígelo o piratéalo, descarga las cartas de deriva orbital y accede a los ficheros de registro. Ahora deberías empezar a explorar el resto de la nave. Asegúrate

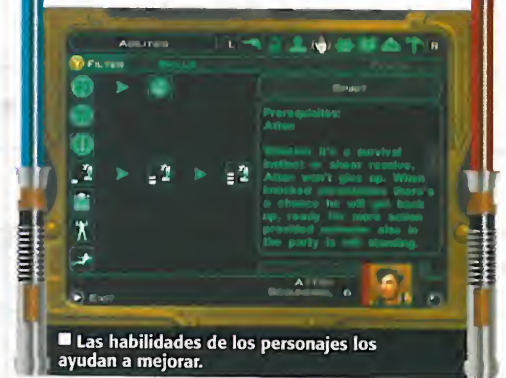
de utilizar el ordenador en la Sala de informes, investiga tus cuarteles y usa un segundo ordenador en la Sala Médica. Haciéndolo ganarás un buen número de objetos y harás que avance la trama. Sin embargo, te las tendrás ver con un grupo de Asesinos Sith a medida que recorres la nave. Comienzan siendo invisibles y difíciles de ser alcanzados, pero todo cambia una vez que les infliges daño.

Verás una escena cinemática cuando llegues a la Cubierta de Máquinas; responde afirmativamente a Atton para incrementar tu influencia sobre él. Continúa para ver otra escena cinemática en la que Kreia dejará tu grupo. Entra en la habitación del este y usa la Consola de mantenimiento del motor. Repárala o piratéala para conseguir el acceso, y abre las puertas de mantenimiento. Entra por las puertas y usa otro ordenador en la sala de máquinas para abrir la siguiente puerta. Aquí veras otra escena cinemática antes de viajar por la tubería de combustible hacia el Depósito de Combustible.

## USA LA FUERZA

### TODOS SON ÚNICOS

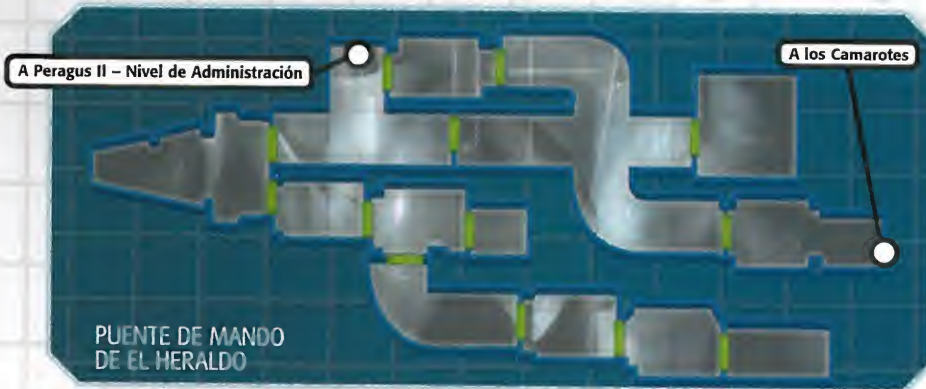
Cada personaje tiene al menos una dote exclusiva. Asegúrate bien de averiguar cuáles y utilízala para conseguir ventaja. Kreia tiene probablemente la habilidad más útil de todas: un bonus sobre el número de puntos de experiencia que recibes.



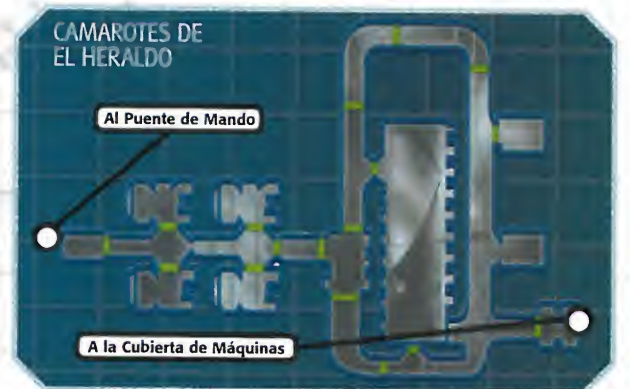
Las habilidades de los personajes los ayudan a mejorar.



CUBIERTA DE MÁQUINAS DE EL HERALDO



PUENTE DE MANDO DE EL HERALDO



CAMAROTES DE EL HERALDO

Al Puesto de Mando

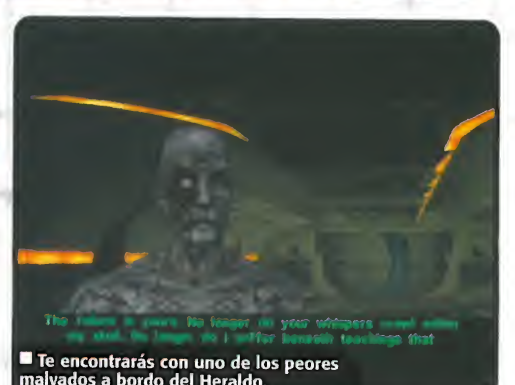
A la Cubierta de Máquinas



Dispara a las minas, luego ocúpate del droide.



Utiliza a tu personaje principal para proteger a los otros, si es bueno con las espadas.



Te encontrarás con uno de los peores malvados a bordo del Heraldo.





■ PERAGUS II - MISIONES  
BONUS  
■ TELOS: PROBLEMAS  
CON LA LEY

## A través de la tubería de combustible

Te reunirás de nuevo con T3-M4 en la tubería, después se unirá a tu grupo. Coge todos los objetos que encuentres a lo largo del camino (incluyendo el **CIRCUITO DE CONTROL DEL HANGAR 25**) y asegúrate de desactivar la mina que encontrarás al pasar justo por la puerta antes de entrar. Destruye a los droides que verás a lo lejos, y luego continúa encargándote de más droides y minas que encontrarás en tu camino hasta llegar a una rampa. Utiliza el ordenador que está a medio camino para desactivar un campo de fuerza, luego entra a través de la apertura y ocúpate de un grupo de droides mineros.



■ T3-M4 debe acceder a todos los ordenadores de ahora en adelante.



■ Montones de droides bloquearán tu camino.

Dirígete hacia el Hangar, luchando contra más droides, hasta que llegues a la habitación central. Usa el ordenador y accede a los comandos de control de emergencias. Chequea el estado de los subsistemas desde este menú y piratea el ordenador para abrir la puerta del Hangar 25. Reemplaza el circuito de alimentación cuando se te pida y la puerta debería abrirse. Entra y prepárate para combatir. Hay un buen número de droides, así que haz uso de tus armas iónicas y del poder Aturdidor de Droide, si lo tienes. Ten cuidado con las minas mientras bajas hacia las rampas y usa la Consola de Descontaminación cuando llegues a ella.



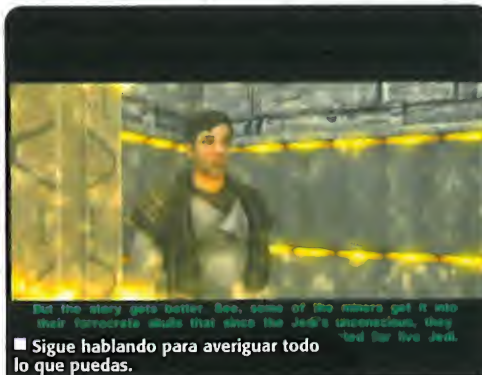
■ Usa la torreta para acabar con las tropas Sith.

Intenta reparar o piratear la consola, pero sólo destrúyela como último recurso. Desconecta el sistema de descontaminación antes de abrir la puerta y abordar el Ebon Hawk. Ahora te encontrarás controlando una torreta de disparo, úsala para aniquilar a los soldados Sith a medida que corran por la parte izquierda de la pantalla hacia la derecha. Si uno se escapa tendrás que encargarte de él adecuadamente cuando entre dentro de la nave. Si tienes que aniquilar un grupo, rebusca luego rápidamente entre sus despojos, pues una escena cinemática comenzará en cualquier momento. Después de una serie de conversaciones, te encontrarás a ti mismo en el planeta Telos.

# Peragus II: Misiones Bonus

## 1. Historia reciente

Puedes obtener valiosas pistas acerca de cómo llegaste a la estación y qué ha ocurrido desde entonces accediendo a diversos terminales de ordenador. Es también posible conseguir información acerca de otros personajes, sólo tienes que elegir la conversación correcta cuando hables con ellos. Asegúrate de recorrer cada área de forma exhaustiva, así no te dejarás ningún objeto. Está misión queda completada justo después de abordar el Ebon Hawk.



■ Sigue hablando para averiguar todo lo que puedas.

## 2. Los asesinos de la enfermería

Accede a la opción "tratamiento del paciente" en el ordenador de la Sala Médica y chequea el último tratamiento requerido. Si pasas el test sobre tu habilidad Curar Heridas, deberías ser capaz de piratear el ordenador. De todas formas, necesitarás

una Punta Informática para poder hacerlo, y no hay ninguna disponible la primera vez que uses el panel. Una vez que hayas pirateado el terminal tendrás que esperar hasta que alcances el Depósito de Combustible con tu personaje principal para continuar la misión. Chequea el sistema de identificación de la Estación de Mantenimiento en la Estación de Control de Droides, y continua jugando hasta que te encuentres con el droide HK por segunda vez, en la cubierta de Administración. Consigue que admita matar a los mineros para completar la misión.



■ ¿Quién intentó matarte?



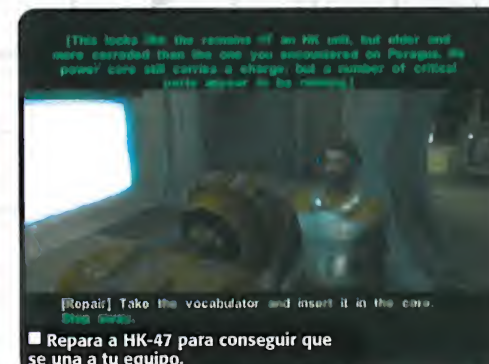
■ La conversación con Kreia es sumamente importante.

## 3. Historia Galáctica

Encuentra a Kreia y háblale cuando tu viaje a Telos esté en marcha, y ella te pondrá al corriente de todo lo que está ocurriendo en la galaxia. Simplemente sigue hablando con ella y agota todas las opciones de conversación para conseguir completar esta misión.

## 4. Reconstruir a HK-47

Registra el Almacén después de abordar el Ebon Hawk y encontrarás a HK-47 –el droide asesino del primer LCDLAR-, que necesita desesperadamente ser reparado. Necesitarás cuatro objetos para conseguirlo: el primero, un Vocabulador, se encuentra en el droide HK en Peragus II; el segundo, el Grupo de Control, se halla en el segundo droide que aniquilas en la Meseta Polar en Telos. Los otros dos objetos se explican en la segunda parte de esta guía.



■ Repara a HK-47 para conseguir que se una a tu equipo.



# Telos: Problemas con la Ley

## USA LA FUERZA

TIENES QUE IR A TELOS, Y PARECE QUE LAS NOTICIAS DEL DESTINO DE PERAGUS II HAN LLEGADO A LOS RESIDENTES.

### Bajo arresto

No tienes más alternativa que ir con los guardias cuando dejes el Ebon Hawk. Te encontrarán encerrado en una celda y despojado de todas tus pertenencias. Ahora un asesino te atacará, utiliza los poderes de la Fuerza para arreglártelas con él y te llevarán fuera de tu celda, a un apartamento. En este momento tendrás que tomar una decisión: si te alineas con los Ithorianos, que te llamarán a través de la Consola de Comunicaciones, te dirigirán a la tarea principal del lado de la Luz en Telos, mientras que si ayudas a la Corporación Czerka ocurrirá lo propio con el lado Oscuro.

Tendrás que esperar un tiempo antes de elegir cualquiera de los dos caminos, pues antes de tomar tu decisión tendrás que hablar en persona con ambas facciones. Puedes encontrar a los Ithorianos en el Módulo residencial 082 oeste, mientras que la oficina Czerka está en el 082 este.

Independientemente de a quién decidas ayudar, tu próximo destino será el distrito del Ocio. Dirígete hacia allí a través de la

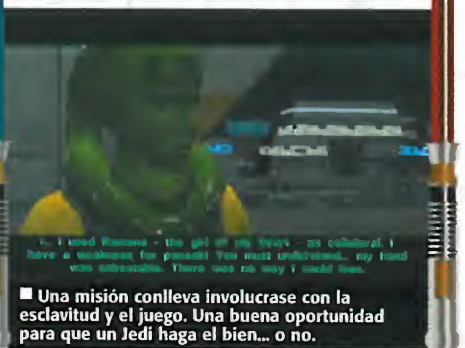
estación FST y serás detenido por un grupo de gente fuera de la Cantina. En esta ocasión, tus respuestas determinarán si te inclinas al lado de la Luz o al de la Oscuridad, así que escógelas sabiamente.

Habla con el droide de protocolo en la estación FST para averiguar que tu nave ha sido robada. Sigue hablando con él para indagar todo lo que sea posible del droide, antes de recoger todas tus pertenencias de las taquillas que están tras de ti.

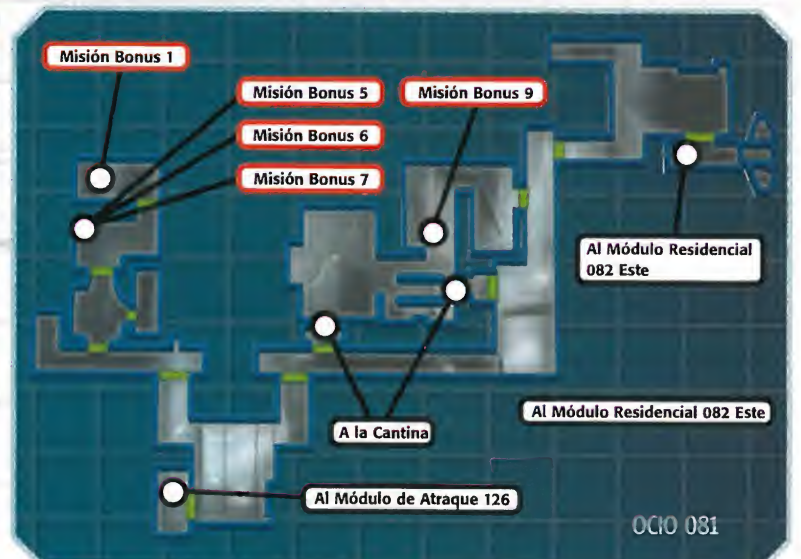
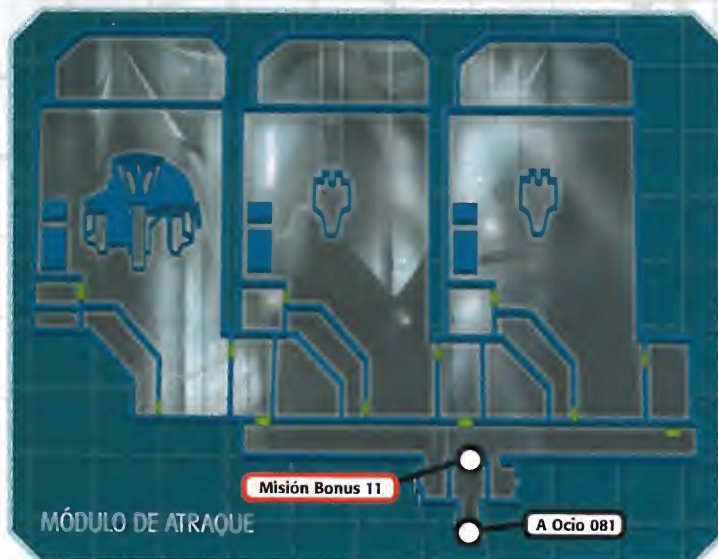
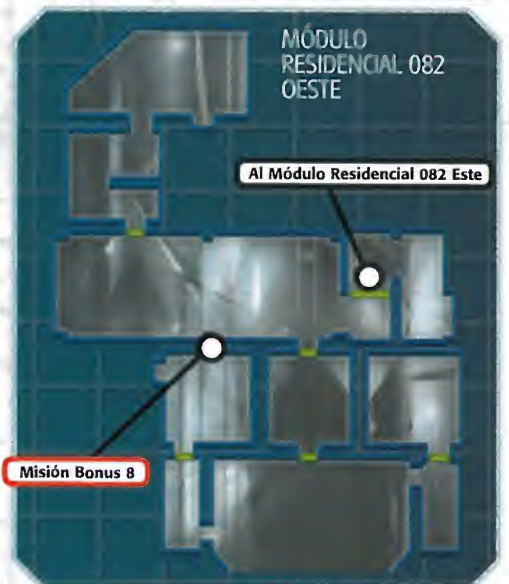
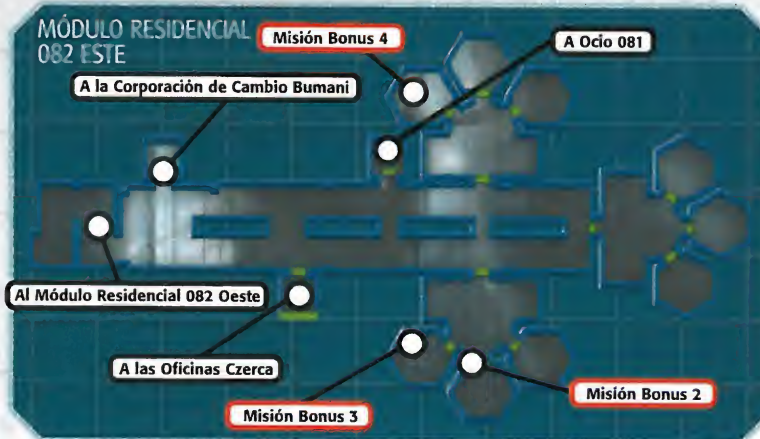
Ve al Muelle de Atraque 2 en el Módulo de Atraque 126 y habla con el Ithoriano que permanece fuera. Ahora habla con la gente que está junto a la lanzadera y un grupo de cinco matones te atacará. Elimínalos lo mejor que

### TIEMPO MUERTO

Es importante dedicar algún tiempo muerto aparte de la misión principal para acometer algunas de las misiones bonus en Telos. Ganarás recompensas por hacerlo y, además, te ofrecerán mayores oportunidades para inclinarte aún más al lado de la Fuerza que hayas elegido.



■ Una misión conlleva involucrarse con la esclavitud y el juego. Una buena oportunidad para que un Jedi haga el bien... o no.







■ CONTINUACIÓN TELOS:  
PROBLEMAS CON LA LEY  
■ TELOS: AYUDANDO A  
LOS ITHORIANOS



■ Eres un guerrero a tener en cuenta, incluso cuando estás desarmado.

puedas usando una buena ración de poderes de la Fuerza para lograr que el combate sea más sencillo. Si decides o no tomar el droide para los Ithorianos o para la Corporación Czerka depende enteramente de ti; cada uno de los caminos de la Luz o de la Oscuridad van por separado a partir de ahora.... lo que acarreará una consecuencia para cada decisión.



■ Defiende al alien de los mercenarios para ganar puntos del lado de la Luz.



OFICINAS CZERKA

Al Módulo Residencial 082 Este



■ Piensa muy, muy cuidadosamente antes de tomar una decisión.

# Telos: Ayudando a los Ithorianos

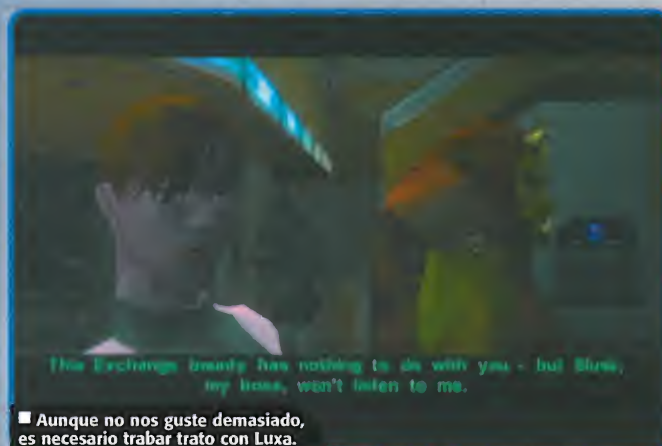
LOS ITHORIANOS QUIEREN RESTAURAR LA BELLEZA DE TELOS. EVITA QUE LA CORPORACION CZERKA LA DESTRUYA.

## Un encuentro con el enemigo

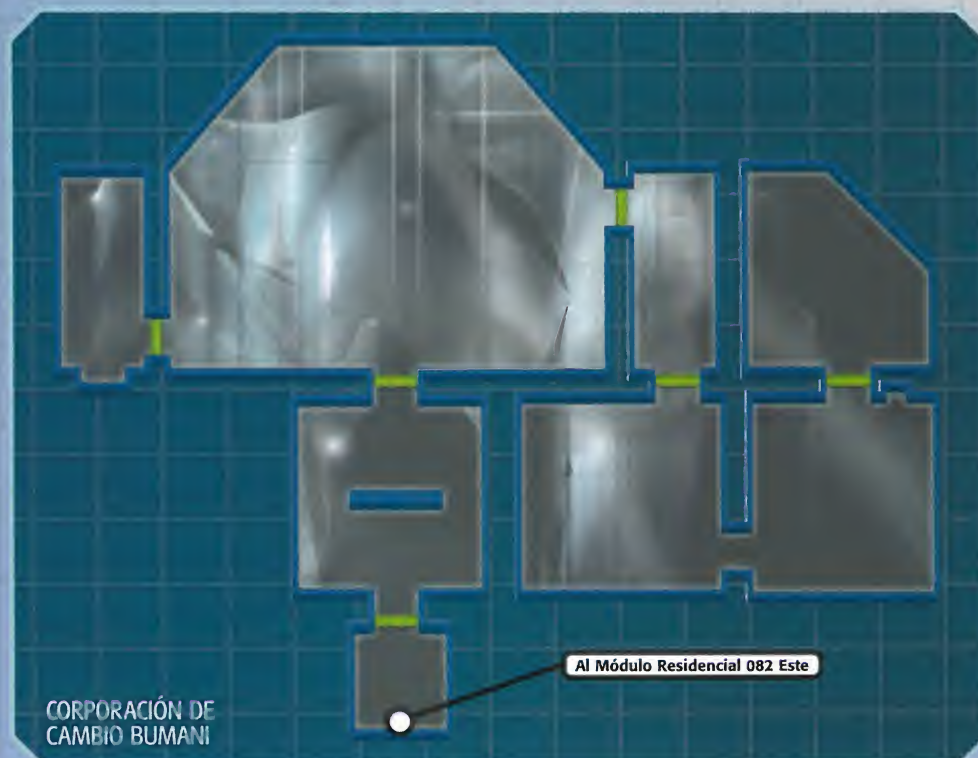
Habla con el matón que está fuera de la Corporación de Cambio Bumani, y luego ve a la Cantina. Busca a Luxa en el bar y habla con ella acerca del Intercambio y de Loppak Slusk. Consiente en ayudarla a matarlo, luego dirígete a la Corporación de Cambio y entra en su interior.

O persuades al recepcionista para que te abra la puerta o eliminas a los Gamorreanos a los que llama la atención para que no entren. Ve al este desde aquí y comenzarás una conversación con un grupo de matones del Intercambio. Te verás forzado a luchar contra ellos; ve primero a por Benok, ya que aunque está bien equipado no es muy bueno en el combate a corta distancia.

Una vez que estén fuera de combate, coge el **BLASTER DE BENOK** de sus restos, y espera para que tu poder de la Fuerza retorne antes de abrir la puerta o con tu habilidad de Seguridad o haciendo uso de la fuerza bruta.



■ Aunque no nos guste demasiado, es necesario tragar trato con Luxa.



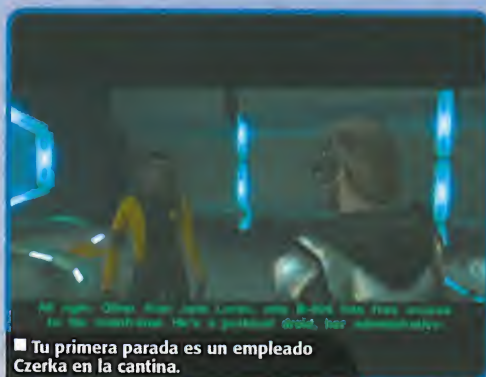
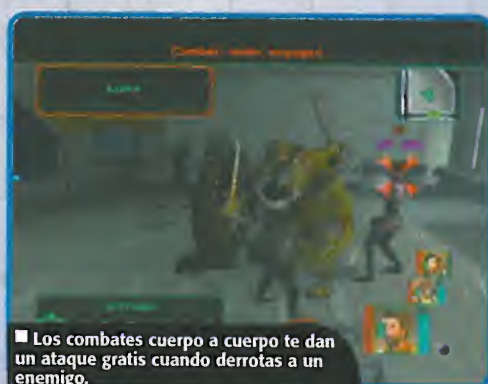
CORPORACIÓN DE CAMBIO BUMANI

Al Módulo Residencial 082 Este





Habla con el Jefe de los Gamorreanos y el te abrirá la puerta de la Oficina de Slusk. Ataca a los droides con armas iónicas y con poderes de la Fuerza; Slusk intentará evitar los problemas haciendo uso de la palabra. Luxa también llegará, dile que no quieres pelear, o que prefieres hablar, y lucharás con Luxa y Slusk individualmente. Si se te ocurre decir que los quieres a ambos muertos tendrás que pelear con los dos juntos. Concentra todos tus ataques en un solo enemigo cada vez, especialmente cuando ellos se encuentren cerca. Si matas a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo recibirás un ataque "gratis" para ser utilizado con el blanco más cercano. Registra los cuerpos y los contenedores cuando todos estén eliminados, y luego visita las Celdas de Detención en el lado oeste del mapa. Habla con el Ithoriano y luego libérale usando el ordenador de la oficina de Slusk. Ahora deberás retornar a donde está Chodo Habat en el Complejo Ithoriano para recibir la próxima tarea y el primero de los tres objetos necesarios para construir un sable de luz.



## Sabotaje Industrial

Sugiere sobornar a un empleado Czerka y podrás persuadir a Chodo para que te de 500 créditos. Desde aquí deberías ir a la cantina y hablar con Corrun Falt. Consigue que te hable de la Corporación Czerka y luego pregúntale por Jana Lorso. Interroga acerca de cómo piensa arruinar a Jana, y luego ofrécele tu ayuda. Háblale acerca de los ficheros que estás buscando y luego convéncele de que tu único objetivo es acabar con Lorso.

Deberías ser capaz de persuadirle de tus intenciones; dependiendo de lo alto que sea tu habilidad de Persuadir, quizás tengas que ofrecerle un soborno.

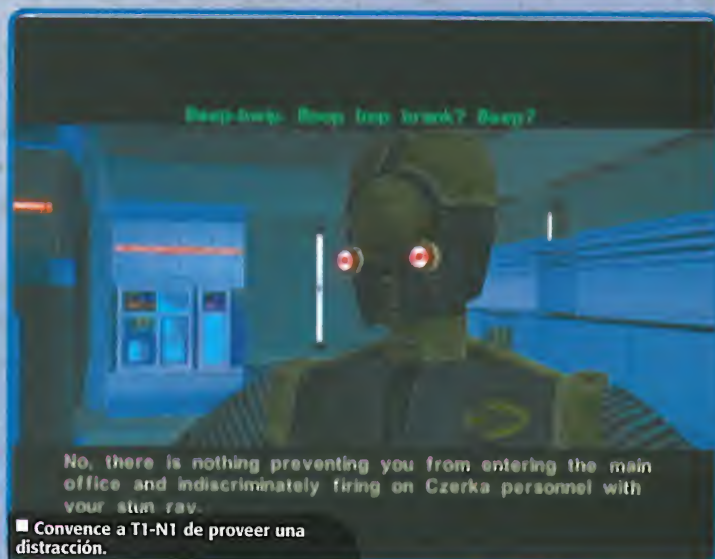
Ve a la habitación B2 en el Módulo Residencial 082 Este cuando se te diga, y habla con Opo Chano. Dile que necesitas sus credenciales; mátele para conseguirlas o vuelve con Chodo Habat para recaudar los 2,500 créditos que Opo te pide por el Intercambio. Dirígete a las oficinas Czerka una vez que tengas las credenciales y habla con B-4D4 cuando estés dentro. Consigue que te siga mostrándole tus credenciales; los Ithorianos te ayudarán modificando convenientemente el droide, poniéndolo bajo tu control.

Envía a B-4D4 a las oficinas Czerka y habla con Jana Lorso para conseguir que abra la puerta del ordenador principal. Serás abordado por otro droide llamado T1-N1 cuando estés dentro, pero finalmente demostrará ser de utilidad. Usa el ordenador principal para descargar la información que necesitas, luego borra toda grabación de B-4D4 desde él. Una vez hecho esto tendrás libertad para volver al Complejo Ithoriano. Utiliza a B-4D4 para hablar con Chodo y luego contigo mismo, y recuérdale su promesa de ayudarte con la Fuerza. Ahora puedes dirigirte al Muelle de Atrake 2 y viajar a la superficie del planeta.

## USA LA FUERZA

### ¡SALVA A LOS ITHORIANOS!

Recibirás un mensaje de los Ithorianos cuando te aproximes al Muelle de Atrake. Parece ser que están siendo atacados por la Corporación Czerka y necesitan tu ayuda. No estaría de más que completases esta misión, pues recibirás un montón de puntos de experiencia por hacerlo.



■ Convence a T1-N1 de proveer una distracción.



■ TELOS: AYUDANDO A LA CORPORACIÓN CZERKA  
■ TELOS: EN LA SUPERFICIE

# Telos: La Corporación Czerka

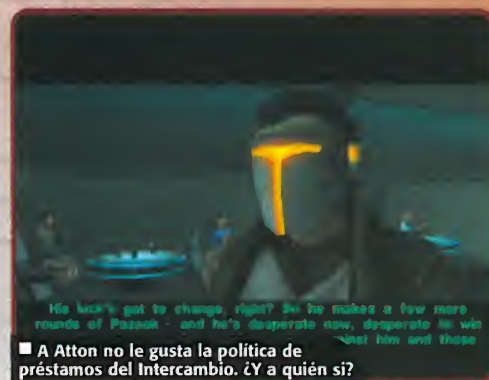
¿QUÉ SABEN LOS ITHORIANOS DE NEGOCIOS O MÁRGENES DE BENEFICIO? ANULA SU INFLUENCIA EN TELOS AYUDANDO A LA CORPORACIÓN CZERKA.

## Traficando con armas

Ve a la Cantina en Ocio 81 y habla con Luxa. Dile que quieres mantener una reunión con Loppak Slusk, y acepta hacer un favor a Luxa cuando ella te lo pida. Dirígete al Centro Médico en el oeste del Módulo Residencial 082 y acepta la llamada del Terminal de Comunicaciones al final de la habitación. Quita a Atton y a Kreia de tu grupo y ve a visitar la habitación B3 en el este del Módulo Residencial 082. Las puertas se abrirán si estás solo, pero tendrás que esperar a que vuelvan los cazarrecompensas una vez dentro. Entrega las armas como conviene, y defiéndete cuando te ataque una pareja. Ve primero a por Rodian, luego corre y haz pedacitos a su amigo. Una vez que te hayas deshecho de ellos, vuelve con Luxa a la cantina y cuéntale lo que ha ocurrido. Acepta hacer otro trabajo para Luxa antes de volver al bloque de apartamentos. Tu nuevo objetivo es Opo Chano, en el apartamento B2.

Dile que estás aquí para cobrar la deuda, y se abrirá ante ti una variedad de opciones. Puedes matarle por no pagar, pagar la deuda en su lugar o ayudarlo a escapar de Telos. Hagas lo que hagas, tendrás que

volver donde está Luxa cuando el trabajo esté terminado. Ella arreglará una cita entre tu y Loppak Slusk, en la Oficina de Cambio en el este del Módulo Residencial 082.



## Fuerza Bruta

Entra en la Corporación de Cambio Bumani; pasa por la recepcionista o mata a los guardias que te envía. Si optas por la segunda opción, ¿por qué no haces lo propio con ella?

Desde aquí dirígete hacia el este y entablarás una conversación con un grupo de matones del Intercambio. Te verás forzado a entrar en combate con ellos; ve primero a por Benok ya que está bien equipado pero no es muy bueno en el combate a corta distancia. Cuando estén fuera de combate, coge el **BLASTER DE BENOK** de sus restos, y espera para que tu poder de la Fuerza retorne antes de abrir la puerta o con tu habilidad de Seguridad o haciendo uso de la fuerza bruta.

Habla con el Jefe de los Gamorreanos, que te abrirá la puerta de la Oficina de Slusk. Ataca a los droides con armas iónicas y con poderes de la Fuerza, y Slusk intentará evitar los problemas haciendo uso de la palabra. Luxa también llegará, dile que no quieres pelear, o que quieres hablar; de esta forma lucharás separadamente con Luxa y Slusk. Si se te ocurre decir que los quieres a ambos muertos tendrás que pelear con los dos a la vez.

Concentra todos tus ataques en un solo enemigo, especialmente cuando ellos

estén agrupados cerca. Si matas a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo, recibirás un ataque "gratis" que podrás utilizar con el blanco más cercano. Registra todos los restos y los contenedores cuando todos estén muertos, y sal del edificio.

Ve a las oficinas Czerka y descubrirás que están siendo atacadas. Mata a los enemigos de dentro de la puerta utilizando armas iónicas contra los droides, luego habla con B-4D4 para averiguar qué es lo que está ocurriendo. Continúa avanzando a través de más grupos de enemigos utilizando siempre que puedas ataques cuerpo a cuerpo, ya que muchos de ellos sólo llevan blasters. Cuando todos estén

mueertos tendrás que hablar con Jana Lorso para conseguir una recompensa. Conversa con ella de nuevo y háblale sobre el Intercambio; una lanzadera debería llegar para ti en breve al Muelle de Atrache 2. Utilízala para llegar a la superficie del planeta.





# Telos: En la superficie

LAS MISIÓNES DEL LADO DE LA LUZ Y DEL LADO OSCURO CONVERGEN DE NUEVO, PERO ¿SERÁS CAPAZ DE ENCONTRAR EL EBON HAWK?



## Un nuevo compañero

Te derribarán cuando te acerques a la superficie del planeta, pero un viejo amigo -Bao-Dur- te rescatará de los retos y se unirá a tu misión. Saca a Atton del grupo para hacerle hueco o tendrás que renunciar a los poderes de la Fuerza de Kreia y a su multiplicador de experiencia.

Ahora tienes que abrirte camino a través de una serie de enemigos, que van desde Cannocks a mercenarios. Los primeros combates no son muy difíciles, pero el que se desarrolla en el cañón te puede acarrear bastantes problemas ya que encontrarás minas en tu camino. Cambia a armas de distancia y concentra tus ataques en un enemigo cada vez. Recupera las minas con Bao-Dur cuando estén todos muertos, y luego sigue hacia la siguiente zona para ver una escena cinemática. Cómo te las arregles con los mercenarios que tienes delante es cosa tuya, pero ten en cuenta que combatir contra ellos te dará un montón de puntos de experiencia. Como antes, concentra tus ataques

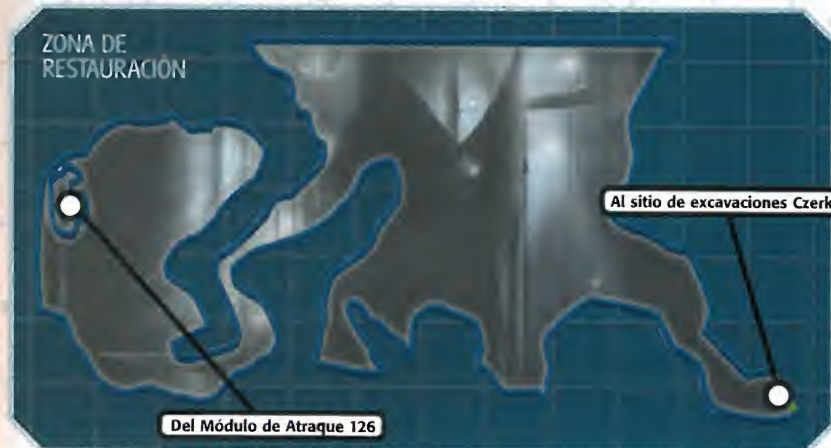
en un solo mercenario cada vez y usa contra ellos todos los poderes de la Fuerza que puedas. Ten cuidado con las minas cuando vayas hacia la salida del área, y usa armas a distancia para destruir las torretas lejanas antes de desmontarlas. Sigue avanzando y dirígete hacia el sitio de excavaciones de Czerka. Tienes por delante un duro combate porque mantenerte detrás del campo de minas no funcionará como lo hizo antes. En esta ocasión tienes que desactivarlas o correr a través de ellas con el fin de entablar

combates cuerpo a cuerpo. Los droides no son muy buenos en esa disciplina y Bao-Dur necesitará acercarse para poder desactivar el escudo de Twi'lek's. Un incentivo añadido para acercarse es el gran número de granadas que Twi'lek lleva consigo; si permaneces alejado dispondrá de muchas oportunidades para utilizarlas. Tienes otro combate problemático por delante, así que asegúrate de

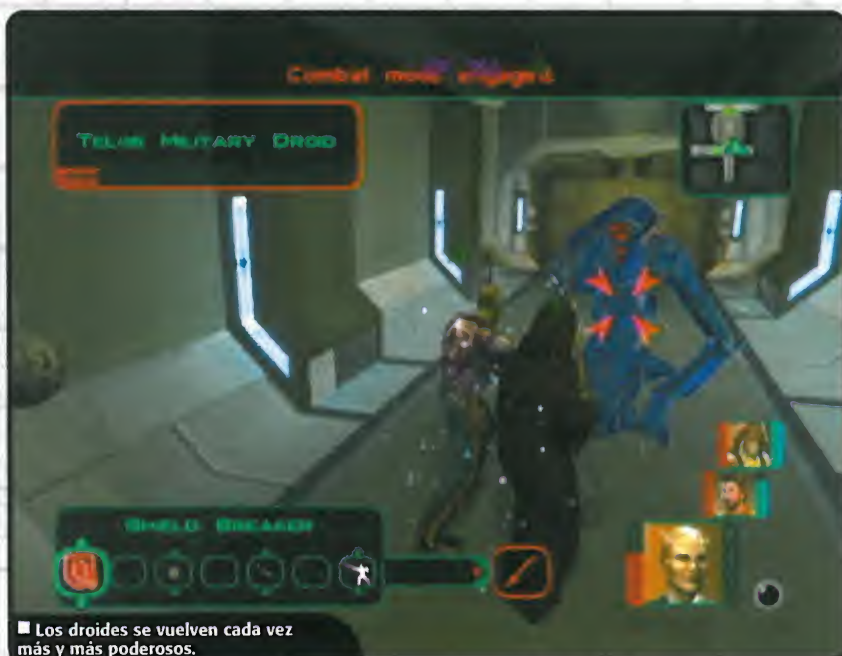


sanarte por completo antes de entrar en la zona principal del sitio de excavaciones. Ataca al Comandante Mercenario con todo lo que tengas y usa a Bao-Dur para desactivar su escudo. Continúa la batalla pero no dejes que nadie de tu equipo se vaya a por nadie que esté en la lejanía hasta que el combate principal termine. El área sigue todavía atestada de enemigos, así que sería conveniente que te sanases antes de continuar.

Despeja el área en el nivel base, pero no pases por la zona de alcance de las torretas en la plataforma elevada. Cúrate de nuevo antes de moverte hacia la propia plataforma, destruyendo las torretas y haciendo pedacitos a los mercenarios. Usa el ordenador cuando estén muertos y dirígete a la Base Subterránea.





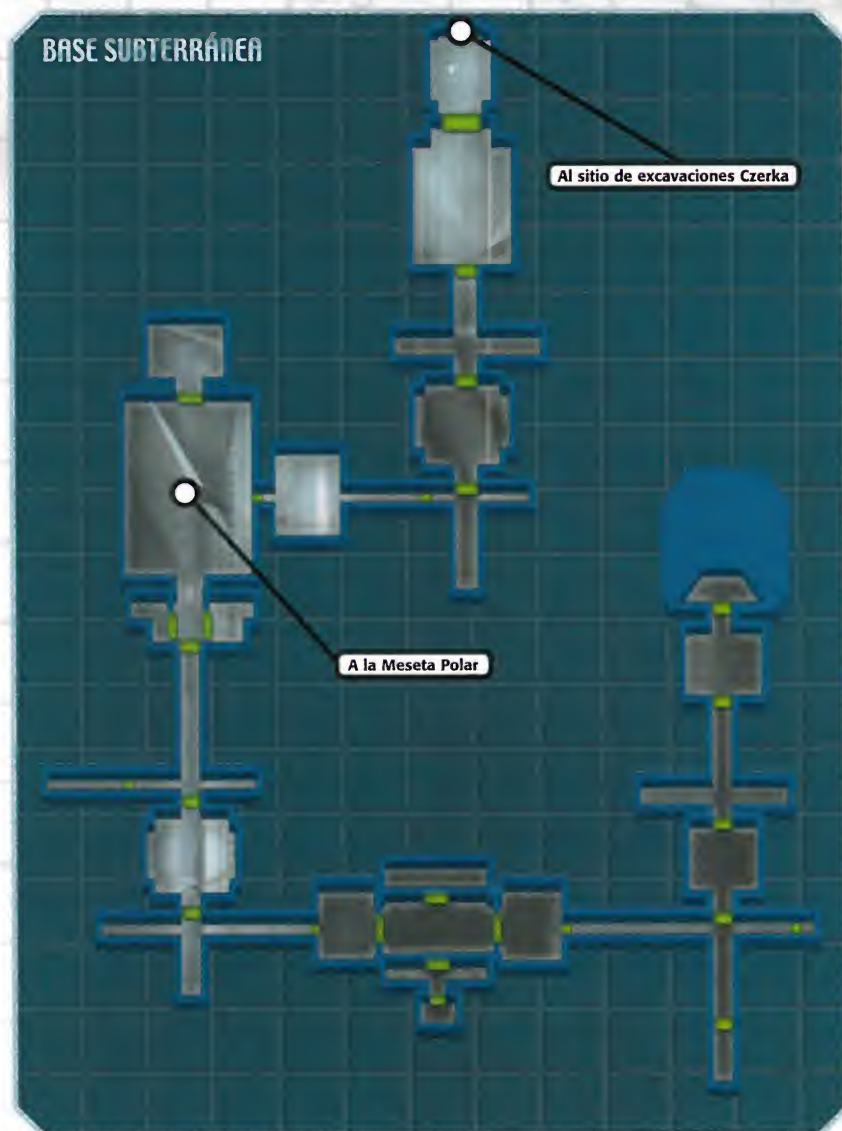


## Buscando una lanzadera

Encamina tus pasos alrededor de la rejilla del suelo porque contiene una trampa de gas. Rompe el campo de fuerza situado frente a ti con Bao-Dur, y luego o disparas a las torretas de la siguiente habitación o corres hacia delante para piratear el ordenador de enfrente, que las desconecta. Descarga el mapa del área y luego esquiva más trampas de gas a medida que te aproximes al siguiente campo de fuerza. Haz que Bao-Dur lo desactive y lucha contra los droides del otro lado, usando armas iónicas si es posible.

Coge la **TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DE ADMINISTRATIVO** de una mochila situada a tu izquierda, y luego sigue luchando, sorteando las salidas de ventilación y desactivando los campos de fuerza hasta llegar al hangar. Irrompe en la habitación al sureste de este punto y usa el panel de Control de Seguridad para desconectar las trampas de gas. Sigue caminando hasta que llegues a la habitación central en la parte inferior del mapa. Destruye a los droides y luego utiliza el terminal para sobrecargar a otro grupo cercano.

Continúa tu marcha hasta que alcances el terminal de Control del Reactor. Enciende el reactor y verás una corta escena cinemática antes de que las torretas se activen en la habitación que está tras de ti. Destruyelas lo mejor que puedas, y dirígete de vuelta a la habitación grande de la parte inferior del mapa. Abre la puerta situada al sur y registra la taquilla para encontrar los códigos de ignición que necesitas; salva la partida y retorna al hangar. Aquí encontrarás un droide tanque, un temible enemigo que te ataca con un lanzallamas. Intenta equiparte con objetos que te protejan contra el fuego, así no recibirás demasiado daño. Usa armas iónicas contra el droide además de poderes de la Fuerza como el Aturdir de Droides o el Rayo de Fuerza. Cuando derrotes a tu adversario deberías entrar en la Sala de Control y abrir las puertas del hangar. Tan pronto como dirijas tus pasos abajo, serás libre para dejar la base utilizando la lanzadera.







## La Academia Jedi

Un grupo de droides HK te atacará poco después de que te estrelles en la Meseta Polar. Es mejor encargarse de ellos uno a uno en lugar de dividir tu grupo. Usa todos los poderes de la Fuerza "antidroide" que tengas a tu disposición antes de registrar sus restos en busca de un objeto que necesites para reparar a HK-47 a bordo del Ebon Hawk. Desde aquí deberías dirigirte hacia el bunker situado en la parte sur del mapa y entrar en la Academia Secreta.

Tras concluir la escena cinemática tomarás parte en una larga conversación con Atris, que cree que es la última de los Jedi. Una vez más, tus respuestas determinarán si te inclinas hacia el lado de la Luz o al de la Oscuridad, así que ten mucho cuidado... Cuando la conversación haya finalizado habla con una de las Hermanas Doncellas.

Explora la Academia en busca de objetos de tus amigos, incluido el largamente perdido T3-M4. Cuando los hayas recolectado todos deberás dirigir tus pasos al hangar para subir de nuevo al Ebon Hawk, para poder salir de Telos. Ahora serás agasajado con una serie de escenas cinemáticas,



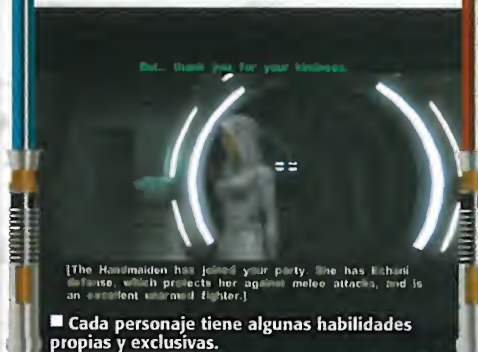
que te explicarán más cosas acerca del pasado de tu personaje. Si éste es masculino, descubrirás que las Doncellas se han metido en tu nave para unirse a tu grupo. Deberías dedicarte a hablar con todos los que se encuentran a bordo de la nave ya que hacerlo mejorará tus habilidades de combate, le proporcionará bonus a las habilidades de T3-M4 y te concederá mayor influencia sobre tus camaradas. Finalmente tendrás que utilizar el Mapa Galáctico para escoger tu próximo destino.



## USA LA FUERZA

### SIN OMISIÓN ALGUNA

Algunos personajes como las Doncellas sólo serán accesibles si tu personaje es de determinado género, o de si escoges uno u otro lado de la Fuerza. Tendrás que jugar el juego dos veces para poder reclutarlos a todos.



### REGIÓN POLAR

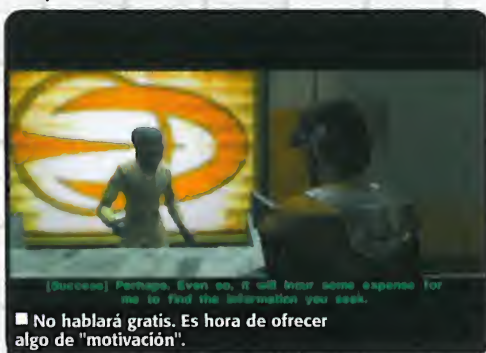




# Telos: Misiones Bonus

## 1. BATU FALSO

Recibes esta misión después de ser atacado por el asesino. Visita al teniente Grenn en el distrito del Ocio de la Estación FST para averiguar que el asesino fue visto en el Muelle de Atrake 3, en el Módulo de Atrake 126. Habla con el alien de fuera y persuádele para que te informe del asesino dándole 25 créditos. Vuelve a ver al teniente para completar la misión.



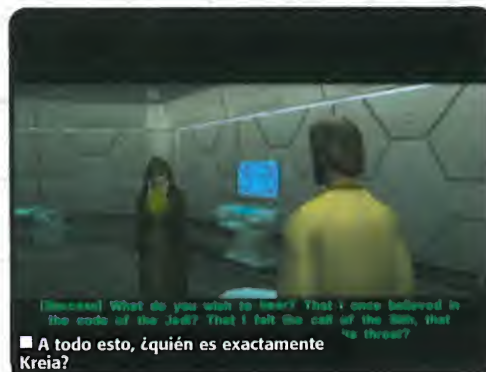
## 2. REGLAS DE PAZAAK

Habla con Atton cuando hayas llegado al apartamento de Talos y él te enseñará cómo jugar al Pazaak. Ahora podrás jugar con diferentes tipos de a lo largo de tu aventura.



## 3. EL PASADO DE KREIA

Habla con Kreia o en el interior del apartamento de Telos o tras abandonarlo. Pregúntale por su pasado y, si eres capaz de superar un test de inteligencia de



tu personaje, te será mostrada una escena cinemática. Ésta te dará una idea del tipo de persona que era, y que quizás pueda volver a ser. Continúa hablando con los compañeros de tu equipo a lo largo de tu aventura para saber más detalles sobre ellos y para ganar influencia.

## 4. APUESTAS DE RIESGO

Habla con Harra en el apartamento A1 en el Módulo Residencial 082 Este para recibir esta misión. Ve a la Cantina en el distrito del Ocio y habla con Doton Het, que se halla junto a las bailarinas. Hay diferentes formas de conseguir sonsacarle la esclava Twi'lek: la puedes comprar por 2.000 créditos o negociar el precio a la baja por 1.500 créditos. Incluso puedes intentar ganarle una partida de Pazaak a Doton, aunque si pierdes, perderás 1.000 de tus créditos - asegúrate, sobretodo, de salvar la partida antes-. Una vez que hayas obtenido a la Twi'lek de Doton tendrás que tomar una decisión. Puedes entregársela a Harra, o bien puedes dejar que siga bailando para ganar algo de dinero. En cualquier caso, el hecho de dársela a Harra no hará que completes la misión; las decisiones que tomes también tendrán posteriores consecuencias; así que tómate tu tiempo porque son de gran importancia.



## 5. NUEVA FUENTE DE COMBUSTIBLE

Hazle una visita al teniente Grenn en la estación FST y ayúdale a buscar una nueva fuente de



combustible para la Estación Ciudadela. Ten en cuenta que no podrás hacer nada al respecto hasta que llegues a Nar Shaddaa.

## 6. CRIMINALES HUIDOS

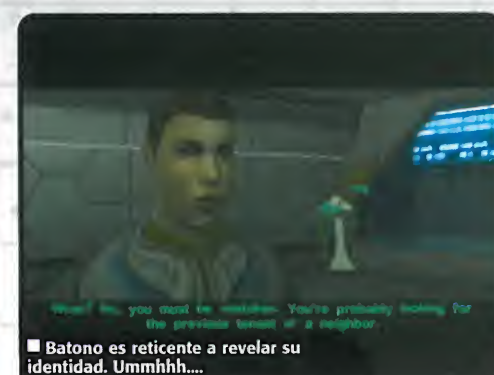
El teniente Grenn te ofrecerá una recompensa por capturar a un par de criminales huidos. Ve a las oficinas Czerka cuando recibas la misión y te los encontrarás enfrente del escritorio de Jana Lorso.



Desafortunadamente, se las apañarán para escapar, pero tu vuelve a ver a Grenn y míentele, asegurando que los criminales están muertos. Escoge la primera opción cuando te pregunte cómo y dónde murieron.

## 7. BATONO HA DESAPARECIDO

Habla con el teniente Grenn para que te ofrezca una recompensa por rastrear a su amigo Batono. Ahora deberías dirigirte al Muelle de Atrake 3 en el Módulo de Atrake 126 y hablar con el Twi'lek que permanece en el exterior. No te dará ninguna información nueva, así que tendrás que ir a ver a Jana Lorso en las oficinas Czerka.



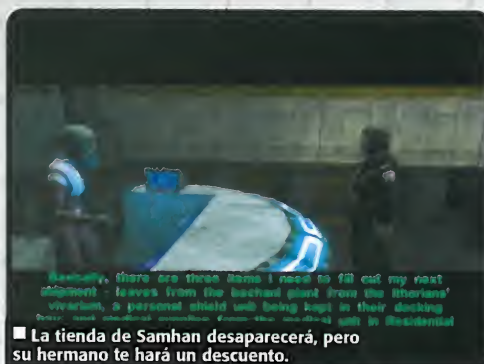
Ve al Complejo Ithoriano y persuade a Chodo Habat para que te hable de por dónde merodea Batono. Desde aquí tendrás que ir a la habitación C1 en el Módulo Residencial 082 Este. Las opciones que tomes en este momento decidirán una vez más no sólo tu recompensa, sino hacia que lado de la Fuerza te decantas.



## 8. CONTRABANDO EN LA ESTACIÓN CIUDADELA

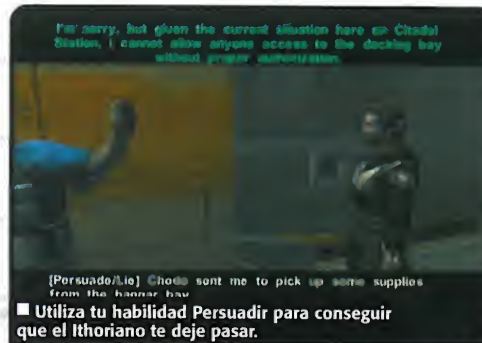
Recibirás un Bláster de bolsillo modificado cuando recojas el droide del hangar de Telos. Si decides llevar el droide a los Ithorianos recibirás esta misión bonus cuando le muestres el bláster a Chodo Habat.

Llévale el arma al teniente en la estación FST y préstale tu ayuda con la investigación. Ahora deberías mostrarle el arma a Samhan Dobo en su tienda situada en el distrito del Ocio. Dile que quieres involucrarte en el trapicheo del mercado negro y ayúdale en todo lo que puedas. Vuelve a ver al teniente cuando hayas averiguado todo lo que puedas sobre el tendero y háblale sobre los objetos que Samhan quiere. Entonces el teniente



ayudará a poner en marcha una operación policial para pillar a Samhan con las manos en la masa.

Llévale los objetos de vuelta a Samhan y acepta escoltarle hasta el hangar, donde te verás forzado a combatir contra él. Si reduces su salud lo suficiente se rendirá, dejando que colectes tu recompensa.



## 9. CONTRABANDO

El primer objeto son unas cuantas hojas de una planta del Complejo Ithoriano. Entra en el Vivero y podrás escoger entre una serie de acciones. Puedes persuadir al Ithoriano para coger una muestra de la planta usando Puntas Informáticas en el terminal cercano para desactivar el campo de fuerza, desactivar el campo de fuerza con tu habilidad de Seguridad o simplemente coger unas cuantas hojas y salir corriendo. Hagas lo que hagas le tendrás que llevar la muestra a Samhan.

El siguiente objeto que necesitas es una unidad del prototipo de escudo, ve al Muelle de Atrake 2 y persuade al guardia de que te deje entrar. Dirígete al almacén y o bien persuade al Ithoriano para que te deje coger el escudo o bien mátales antes de llevárselo a Samhan.

El último objeto que necesitas está en el Centro Medico del Módulo Residencial 082 Oeste. Usa el terminal para desprecintar el contenedor cercano y coge los suministros médicos de dentro. Vuelve con ellos a ver a Samhan (después de luchar con un oficial de la FST) y acepta acompañarle al hangar. Acaba con otro grupo de oficiales para conseguir completar la misión y recibir un descuento en la tienda de Samhan.



## 10. CARRERAS A REACCIÓN

Ve a la Cantina y habla con el Director de Carrera para tomar parte en las carreras a reacción. No estaría de más que te pases un buen rato aquí, pues ganarás bastante dinero si mejoras los récords de los circuitos.



## 11. ¡ATACAN A LOS ITHORIANOS!

Sólo recibirás esta misión si decides alinearte con los Ithorianos. Vuelve al Complejo Ithoriano después de que hayas recibido un mensaje de ellos y ataca a los enemigos del interior usando armas iónicas contra los droides cuando sea posible. Si tienes dificultades, espera a que tu poder de la Fuerza se recupere entre combate y combate. Ábrete camino hacia el Vivero y habla con Moza para conseguir la **TARJETA DE ACCESO ITHORIANA**. La batalla final discurrirá en la habitación de Chodo Habat, situada en el lado oeste del complejo. Ataca primero al líder (el que lleva una armadura dorada), y luego ve a por sus colegas. Mata a todos los mercenarios para completar la misión. ¡Y eso es todo por el momento amigos!





PASO A PASO

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

■ PISTAS Y CONSEJOS

■ NI UN PASO ATRÁS

# CALL OF DUTY

## FINEST HOUR™

# GUÍA COMPLETA

CUANDO EL  
DEBER LLAMA...

## Trucos y Claves

PARA CONSOLA

GUÍA NO OFICIAL

TRUCOS Y CLAVES PARA CONSOLA Y PC EDITORIAL S.A.  
QUEREMOS DECIR QUE ESTA GUÍA DE CALL OF DUTY:  
FINEST HOUR NO ESTA REIMPRESA EN FORMA EXCLUSIVA Y ES  
COMPLEMENTO DEL JUEGO. LA GUÍA ORIGINAL PUEDE SER  
DISPONIBLE PARA LA MESA A TRAVÉS DE OTRO EDITOR.

Prepárate, soldado,  
porque esta batalla  
va a ser épica. Por  
suerte para ti,  
tenemos una guía  
completa para  
asegurarnos de que  
vuelvas a casa como  
un héroe.



# PISTAS Y CONSEJOS

## PACKS DE SALUD

Cuando recorras el campo de batalla encontrarás a menudo Packs de Salud dejados por los guardias enemigos muertos: necesitarás recogerlos para mantener alta tu salud en todo momento. Afortunadamente, hay montones de Packs de Salud en los primeros niveles que te permiten guardar tus preciosos Botiquines para emergencias.



■ Algunos enemigos sueltan estos pequeños Packs de Salud después de que les disparas.

## BOTIQUINES

Se diferencian de los Packs de Salud de acción instantánea porque te los puedes llevar contigo y usarlos en caso de emergencia. Puedes llevar hasta cuatro Botiquines cada vez, y puedes usarlos pulsando 8 en el mando de dirección. Busca estos objetos y guárdalos para cuando los necesites realmente.



■ Puedes almacenar los Botiquines en tu mochila y usarlos cuando realmente los necesites.

## MUNICIÓN

Casi todos los enemigos que mates dejarán armas y municiones que podrás recoger. Si pasas por encima de los cadáveres podrás conseguir munición extra si usan la misma arma que tú, pero puede que necesites pararte si quieres cambiar de arma. Busca las potentes ametralladoras que dejan caer algunos enemigos.



■ Cuando estés sin munición, tendrás que buscar más o conseguir el arma de un muerto.

## AGÁCHATE

Habrás muchas ocasiones en las que el enemigo te superará en número y no podrás pedir ayuda a tus camaradas. Para evitar recibir demasiados impactos, permanece pegado al suelo agachándote o arrastrándote. Estate preparado para saltar rápidamente por si un enemigo decidiese lanzar una granada en tu dirección.



■ Pegarse al suelo es la única forma de pasar cerca de los nidos de MG42 alemanas.

# ★ FRENTE ORIENTAL ★ NI UN PASO ATRÁS

Comienzas tu esfuerzo de guerra en Stalingrado y debes entrenar a tu recluta en medio de la guerra contra el ejército alemán. Sal del barco y permanece en línea para recibir tu munición, luego tienes que seguir el camino para encontrarte con el Sargento Puskov que te está esperando. Te llevará por las trincheras hasta la línea del frente y mientras le sigues aprenderás los controles básicos del combate.

Cuando llegues a la refinería, un camarada caerá en combate y

podrás recoger su rifle y empezar a disparar a los invasores nazis. Apunta rápidamente a los alemanes que hay dentro del edificio que hay delante de ti, disáralos y espera a la orden de entrar en el edificio. Una vez dentro, mata a todos los enemigos que queden, dirígete a la ventana y comienza a disparar a los nazis que se retiran. Después de matar a unos cuantos guardias, dirígete a la parte trasera del edificio y únete al asalto en masa contra los nidos de ametralladoras alemanas. Permanece junto al Sargento

Puskov en lugar de seguir a la multitud y persíguelo por la parte trasera de los edificios. Salta sobre los escombros, carga hacia el edificio grande que hay delante y acaba con los alemanes que hay dentro lo más rápido que puedas. Cuidado con el artillero de la ventana y permanece alerta, ya que algunas veces las tropas entran a la habitación a través de la puerta trasera. Una vez que todos estén muertos, sigue a tu jefe hacia la parte trasera para completar la primera misión.



■ Sigue el camino por el campo de batalla y encontrarás al Sargento Puskov que te espera.



■ Permanece agachado en las trincheras y busca Botiquines según corres.



■ Coge un rifle de un camarada caído y acaba con los alemanes de dentro de la refinería.



■ Únete al asalto en masa, pero permanece junto a Puskov para entrar en el combate.





- LA BANDERA CAERÁ
- EN SU PUNTO DE MIRA
- DEFENDER LA FÁBRICA

# LA BANDERA CAERÁ



■ Mata a los alemanes, con cuidado de los que se esconden detrás del mobiliario.

**S**igue a Puskov hasta la puerta, apunta a uno de tus hombres y de la orden de asalto. Mata a los alemanes de dentro, después entra y acaba con los guardias que se esconden detrás del mobiliario. Abre la siguiente puerta y dispara a los que allí se encuentren, luego sigue a Puskov a través del agujero en la pared y mata a los nazis en las escaleras. Dirígete a la ventana y comienza a disparar a



■ Asegúrate de recoger un Botiquín que hay cerca de la puerta.

las tropas que hay fuera; después de algunos disparos utiliza el arma montada para acribillar a los enemigos que atacan tu posición.

Puskov muere por salvarte de una bala; ahora debes incorporar a la línea del frente dirigiendo unas pocas tropas para atacar las casamatas enemigas. Coge el **PPSH** del suelo y dirígete escaleras abajo recogiendo el **Botiquín** junto a la puerta, luego atraviesa corriendo la



■ Busca una trinchera, después acaba con los alemanes y mata al artillero.

carretera para recoger otro **Botiquín** junto a la pared (1). Dirígete a la izquierda y pasa por el agujero en la pared, luego mata a los alemanes que aparecen y entra en la trinchera que hay a tu izquierda. Permanece agachado para evitar los disparos, acaba con los enemigos en la trinchera y síguela girando la esquina a la derecha. Mata a más soldados enemigos, sal corriendo hacia la derecha y déjate caer en otra trinchera que hay detrás de la primera casamata (2). Mata al artillero y recoge el **Botiquín**, para después volver por la trinchera matando a los enemigos que aparezcan. Al final, corre hacia la izquierda para encontrarte con otra trinchera que lleva a la casamata central, donde matarás a los enemigos y luego al artillero (3).

Toma el camino de vuelta por la trinchera matando a los enemigos que han aparecido detrás de ti, dirígete a la derecha y cúbrete contra la pared de otra trinchera.



■ Dispara al artillero de la casamata por la espalda y limpia el camino para tus camaradas.

Muévete a la derecha y mata a los guardias de la trinchera siguiente, sal corriendo hacia la casamata final y ejecuta al último artillero (4). Busca en la pequeña sala de comunicaciones para recoger otro **Botiquín** y una **MG42** (5), luego vuelve a la trinchera grande y corre a lo largo de ella acabando con los nazis que encuentres. Dirígete hacia la derecha, continúa a lo largo de la trinchera y luego sigue moviéndote hacia delante matando a los nazis que se esconden (6).

Cúbrete y acaba con cualquiera que te ataque y dirígete a la derecha para encontrar la entrada a otra trinchera. Agáchate y sigue la trinchera acabando con las tropas enemigas, para salir por el extremo más alejado y correr alrededor del lateral del búnker (7). Abre la puerta y mata a los enemigos que haya dentro con un poco de ayuda de tus amigos y baja la bandera que hay en el centro (8) para completar la misión.



■ Intenta permanecer agachado si es posible para evitar recibir demasiados disparos.



■ Coge el Botiquín y una MG42 de dentro de este búnker de comunicaciones.



■ Mientras te mueves, mata a todos los nazis que se encuentran escondidos en las paredes.



■ Acaba con los guardias de dentro del búnker y baja la bandera para completar tu misión.



# EN SU PUNTO DE MIRA

Ahora asumes el papel de Tanya Pavelovna y debes ayudar a las fuerzas de la línea del frente matando con tu rifle de francotirador a los enemigos que atacan tu posición. Comienza disparando a ocho de los soldados que se esconden entre los escombros de abajo: cambia de ventana después de cada par de disparos para evitar que te disparen. Cuando hayas acabado con esas tropas, busca otra posición cómoda y espera a que aparezca el tanque enemigo. Apunta y mata a los tres escoltas

que protegen el tanque y luego contempla cómo el zapador planta una mina para destruir el vehículo blindado.

Coge el **Botiquín** que hay cerca de la pared y sigue al Soldado Kirelenko a través de las calles abandonadas hasta la entrada a las alcantarillas. Baja por la escalera y coge las granadas que hay junto a la pared, sigue por el túnel y lanza una granada para hacer volar por los aires a un par de guardias que hay delante. Registra sus cuerpos para buscar munición, coge el **Botiquín** cercano y continúa

siguiendo a Kirelenko por los túneles, acabando con las tropas enemigas. Dirígete por el túnel de delante y dispara a los guardias que se esconden en las esquinas, para continuar a lo largo de los túneles, siguiendo a tus camaradas y matando a los guardias lo más rápido que puedas.

En la siguiente intersección toma el camino de la izquierda y dispara a algunas tropas enemigas más, arrástrate por el agujero en la pared, y sube por la pendiente. Mata a otra tropa de soldados, luego arrástrate por el

túnel pequeño y muévete por el pasaje de la derecha, acabando con más guardias al final. Dirígete a la izquierda y cruza el puente, avanza cuidadosamente hacia delante y mata a los dos soldados que preparan las armas montadas. Continúa siguiendo a tus compañeros por los pasajes agitados acabando con los francotiradores enemigos; luego sube lentamente por las escaleras. Baja por la escalera y pasa por el agujero en la pared para llegar a la fábrica de tanques y completar tu misión.



■ Usa el rifle de francotirador para acabar con los soldados enemigos en la calle de abajo.



■ No dejes de moverte a diferentes ventanas para evitar que el enemigo detecte tu posición.



■ Limpia la carretera de tropas, y contempla con regocijo cómo explota el tanque.



■ Usa tu rifle de francotirador en las alcantarillas para acabar con los soldados.

## DEFENDER LA FÁBRICA

Sigue al Soldado Sokolov a través de las trincheras, permaneciendo agachado para evitar el fuego de mortero enemigo. Entra al edificio a través del agujero en la pared y coge los **Botiquines** de la esquina, para luego subir las escaleras y recoger más munición para tu rifle de francotirador. Sube aún más por las escaleras, toma una posición en la ventana de la izquierda y comienza a acabar con las tropas alemanas.

Vigila a los soldados con Panzerschrecks y mátalos antes de que vuelen por los aires las puertas, acabando también con los soldados que montan una

ametralladora detrás del coche destruido. Sigue disparando a los nazis de abajo y escucha a tu camarada que te da las instrucciones sobre dónde disparar. Defiende el lado izquierdo durante un rato, luego cambia y acaba con los alemanes que asaltan el lado derecho de la fábrica. Asegúrate de no perder de vista tu salud y usa tus **Botiquines** para curarte cuando tu salud sea baja. Un amigo seguirá avisándote de dónde se producirá el próximo asalto, así que asegúrate de escuchar con cuidado y no te emociones demasiado destruyendo los atacantes nazis.

Continúa defendiendo la fábrica hasta que se termine el tiempo, luego vuelve escaleras abajo y coge algo de munición de la que hay junto a la puerta. Espera a que la puerta se abra y acaba con los alemanes que se esconden detrás de los cajones en el exterior, para luego proporcionar fuego de cobertura mientras la dotación del tanque entra en la fábrica. Coge algunos **Botiquines** más de la escalera que hay a tu izquierda y cura a los miembros heridos de la dotación del tanque.

Cuando estén todos listos, espera a que suban al tanque y sube tú también; prepárate para dar un paseo hacia tu siguiente misión.



■ Cuidado con los guardias que llevan Panzerschrecks ya que destruyen puertas.



■ Vigila tu salud y usa los Botiquines si ves que estás por debajo de la mitad.



■ Dirígete arriba a las ventanas y busca un buen lugar en el que seas difícil de alcanzar.



■ Cura a los miembros heridos de la dotación del tanque y te dejarán dar una vuelta.





- AVERÍA
- A LA PLAZA ROJA
- OP. PEQUEÑO SATURNO
- EMBOSCADA

## AVERÍA



■ Antes de enfrentarte a los alemanes, mira detrás del tanque para encontrar un Botiquín.

Tu tanque tiene problemas importantes en el motor y parece que encuentras un sitio tranquilo para hacer algunas reparaciones. Desafortunadamente, la zona no es tan tranquila como pensabas inicialmente y, en poco tiempo, la infantería enemiga llega cerca de tu posición. Vete corriendo rápidamente a la parte trasera del tanque y coge el **Botiquín**, que hay en el suelo, ponte delante del tanque y cambia tus armas pulsando 6 en el mando de



■ Cambia tu arma y mata a los alemanes mientras tu camarada arregla el tanque.

dirección. Acaba con los soldados alemanes que se te acercan hasta que tu camarada termine de arreglar el tanque. Espera a que los demás se metan dentro antes de meterte tú, luego controla la torreta, apunta al tanque enemigo en la plaza y déjalo fuera de combate.

Usa las ametralladoras para matar a los soldados enemigos que queden en la zona, asegurándote de que no queda ninguno que pueda seguirte. Ahora conduce a través de la plaza y sigue al otro



■ Sigue la carretera de adoquines amarillos, destruyendo los tanques enemigos.

tanque por las calles llenas de escombros, acabando con cualquier cosa que aparezca y te ataque. Cuidado con los guardias alemanes que llevan Panzerschrecks y con los francotiradores en los pisos superiores de los edificios. Continúa siguiendo al otro tanque a través de las calles, destruyendo a los tanques enemigos con el cañón y usando las ametralladoras para acribillar a las tropas alemanas. Sigue moviéndote y disparando lo más rápido posible, y acaba con los



■ Acaba con las fuerzas nazis que hay fuera de tu Cuartel general y luego con el General.

grupos de tropas que atacan tu cuartel general. Intenta acabar primero con los alemanes armados con Panzerschrecks, pero no dejes de disparar hasta repeler el asalto. Cuando todas las tropas hayan muerto, puedes apagar el tanque en la parte exterior y entrar en el edificio para encontrarte con el General Below. Después de la breve reunión, coge la **Radio** del escritorio que hay cerca de la puerta y también otro **Botiquín** de las estanterías de afuera. Vuelve a tu tanque para completar la misión.

## A LA PLAZA ROJA

Conduce alejándote del cuartel general y sigue al otro tanque por la carretera, ayudando a tu camarada a matar a los nazis que encuentre por el camino. Cuando llegues a la Plaza Roja, apunta tu torreta al edificio y destrúyelo. Después apunta la torreta a través de la plaza a tu izquierda y destruye los seis nidos de ametralladoras que hay en el edificio grande. Además de un par de tanques que llegarán. Luego conduce a través de la plaza hasta el lado más alejado y continúa siguiendo a tu compañero hacia la estación. Sigue acabando con los enemigos en la calle y luego

destruye otro par de tanques enemigos en la parte exterior de la estación. Conduce tu tanque a través de la puerta delantera y entra en la terminal; apunta tus armas a las tropas enemigas que hay en el balcón y acaba con ellas lo más rápidamente posible. Cuando hayan muerto, podrás salir de tu vehículo y correr escaleras arriba para encontrarte con tus camaradas.

Dirígete hacia las sillas que hay en la esquina y abre la puerta más cercana, mata a los alemanes que hay dentro y coge un **Botiquín** de las estanterías. Ahora abre la puerta que hay al final del corredor y dispara a otro grupo de

soldados enemigos. Continúa a través de las habitaciones usando los agujeros en las paredes y, cuando llegues al corredor siguiente, sube por las escaleras hasta la parte superior y entra en la habitación grande, en la que puedes coger algo de salud extra y

munición. Una explosión abre un boquete en la pared, así que coge tu arma rápidamente y mata a las tropas enemigas en el otro lado. Dirígete a través del boquete y sube por la siguiente escalera a la parte superior, entrega la **Radio** para completar tu misión.



■ Sigue al otro tanque por las calles, matando a los alemanes que encuentres por el camino.



■ Apunta tu torreta al edificio de delante y mata al alemán que te dispara con su Panzerschreck.



■ Entra con el tanque a través de las puertas de la estación y mata a los nazis en el balcón.



■ Cuando se derrumbe la pared, enfunda rápidamente tu arma y mata a los alemanes.



# OP. PEQUEÑO SATURNO



■ Usa tu cañón y tus ametralladoras para acabar con los bombarderos Stuka enemigos.



■ Arrasa los tanques, soldados y cualquier cosa alemana que encuentres en la base.



■ Usa tus ametralladoras para matar a los alemanes que rodean a tu camarada.



■ Desde el piso superior, dispara a las dotaciones de los cuatro antitanques.

**C**uando te preparas para atacar, un escuadrón de bombarderos Stuka se acerca y debes rechazarlos lo más rápidamente posible. Apunta tu torreta al cielo y comienza a disparar a los aviones también con las ametralladoras para reducir su blindaje.

Cuando hayas acabado con todos, sigue a tus camaradas y ataca la base enemiga, matando a todo lo que se mueva. Avanza lentamente por la base destruyendo tanques y tropas y luego dirígete al almacén para

rescatar a tu amigo. Dispara a las tropas que rodean su tanque, sal por el lado más alejado del almacén y sigue la carretera hacia el puente.

Destruye el tanque que hay al lado del puente, continúa siguiendo la carretera y destruye las tres unidades blindadas que hay cerca de la base. Sigue acabando con los soldados enemigos y reagrupate con tus compañeros del tanque fuera de los barracones. Conduce por la parte trasera del edificio y recibirás

un mensaje pidiéndote que pares en algún sitio para hacer reparaciones. Conduce hasta el almacén que hay delante y sal de tu tanque mientras tu mecánico hace las reparaciones.

Sube corriendo escaleras arriba en la esquina del almacén y mata a los guardias en el pasillo opuesto, luego entra en la habitación de delante y mata a todos los soldados enemigos que hay dentro. Sal por la puerta en el extremo opuesto y destruye rápidamente las cuatro unidades

antitanque del pasillo. Cuando acabes con ellas, sigue el pasillo hasta otra escalera y baja a la parte inferior donde serás recogido por tu dotación. Sube de nuevo al tanque para completar la misión.

## EMBOSCADA EN AERÓDROMO

**S**igue a tus camaradas fuera del almacén y mata a los dos soldados alemanes de la parte superior de la torre que hay delante. Sigue por la carretera, acaba con los enemigos que te esperan y detente cuando llegues al depósito de trenes. Destruye los tanques que hay delante y luego avanza y dispara a las tropas enemigas que quedan.

Sigue a tus amigos por la carretera que lleva al aeródromo, dispara al tanque que hay a tu izquierda y comienza a destruir los aviones en el suelo. Busca más aviones en los hangares y mantén los ojos abiertos porque aparecerán más soldados armados con Panzerschrecks.

Entra por la puerta y sigue el camino al aeródromo en el otro extremo, destruyendo más aviones dentro del hangar. Acaba rápidamente con los guardias que hay fuera armados con Panzerschrecks, y sigue la carretera para llegar al aeródromo. Comienza a destruir los aviones enemigos según intentan despegar, y luego concéntrate en los tanques que se dirigen hacia ti por la pista de aterrizaje.

Continúa derribando aviones y dirígete lentamente hacia el extremo más alejado de la pista para destruir otro grupo de tanques. Sigue por la carretera a la izquierda hasta reagruparte con

tus camaradas, sal del tanque y continúa a pie. Mata a los soldados alemanes que hay delante; cuélate en la trinchera de la parte derecha de la carretera y dirígete hacia la torre de control que hay en la parte superior.

A medida que te acercas a la cima serás detenido por dos nidos de ametralladoras, así que arrástrate a través de la carretera y busca en la parte trasera de los camiones para encontrar un **Flamethrower** y un **Panzerschreck**. Usa el lanzacohetes para destruir los dos nidos, arrástrate por la trinchera cercana y siguela hasta llegar detrás de la torre de control. Sube por las escaleras y entra en el edificio, matando a todas las



hay dentro. Sube por las escaleras y acaba con otro grupo de guardias en la torre de radio, luego sube a la habitación en la parte superior y acaba con el último nazi restante. Vuelve a la sala de radio y busca en los laterales para encontrar el **Documento de inteligencia** y completar tu misión.



■ Sigue a tus camaradas hasta el depósito de trenes y ayúdales a destruir todos los tanques.



■ Destruye los aviones en los hangares y abrete camino hacia el aeródromo.



■ Destruye los aviones según despeguen y acaba con los tanques y las tropas en el otro lado.



■ Coge el Panzerschreck del camión y destruye los dos nidos de ametralladoras con él.



■ MATMATA  
■ SABOTEADORES  
■ EL DESIERTO  
■ LA FORTALEZA

# ★ NORTE DE ÁFRICA ★

## MISIÓN: MATMATA



■ Usa tus granadas adhesivas para acabar con el tanque que patrulla por el pueblo.



■ Sube por la colina, mata a los guardias y registra sus cuerpos.



■ Usa el arma montada para matar a todos los soldados dentro del patio que hay delante.



■ Sube al balcón que y podrás disparar fácilmente a los guardias.

Deja que se marchen los jeep, renégate con tus amigos y dirígete al pueblo que hay detrás de ti. Permanece agachado mientras corres cubriéndote para evitar el fuego de ametralladora y sitúate detrás del edificio en el borde del pueblo esperando a que tus amigos destruyan los nidos. Tu pelotón debería acabar con un par de nidos antes de que entres en combate.

Permanece a cubierto y echa mano de un par de granadas para matar a los artilleros: cuando los nidos de los lados de la carretera

estén eliminados, entra en el pueblo. Sube por las escaleras, acaba con los guardias del último nido y lanza algunas granadas al tanque que patrulla las calles para destruirlo. Acaba con los alemanes restantes antes de dirigirte al cuartel general y matar las tropas que hay dentro. Sal por la puerta trasera y sigue el camino que sube por la colina matando a los guardias que hay en los escalones; coge los **Botiquines** que dejan y continúa hacia el puesto de comunicaciones. Mata a los alemanes que hay fuera y abre la

puerta, acaba con las tropas que hay dentro y coge la munición que dejen caer. Sube a la habitación pequeña de arriba y recoge un **Botiquín**, aproxímate a la torre alta y coloca el C4 en la torre. Ponte a cubierto y espera la explosión, luego desciende lentamente por la colina hacia la fortaleza alemana.

Mata a los guardias que arremeten contra tu posición, y corre al jardín de la casa de la izquierda para coger otro **Botiquín**. Sal del jardín y sigue el camino a la izquierda, matando a algunos soldados alemanes más: luego

sube por las escaleras de la fortaleza acabando con los guardias que hay arriba. Toma el control la torreta artillera que apunta hacia la puerta y mata a las tropas alemanas que manejan la ametralladora que hay en el centro del patio. Cuando la puerta esté abierta, dirígete escaleras abajo y entra en la base, muévete a la izquierda y sube por las escaleras al balcón. Acaba con las tropas alemanas lo más rápido posible, vuelve escaleras abajo y coloca algunos explosivos en el generador para completar la misión.

## SABOTEADORES DE DEPÓSITOS

Escondete detrás de la pared y escabe con los guardias que hay cerca del balcón. Dirígete escaleras arriba para coger los objetos, entra y recoge las minas **Redes**, esperando a que el Sargento Starkey eche abajo la ventana. Síguelo, soltando las minas en la calle, sube por las escaleras y mata a los nazis. Escondete detrás de los pilares y acaba con los nazis del tejado, luego espera a que pasen los tanques. Usa las granadas adhesivas para

destruirlos, baja por las escaleras y cruza al edificio de delante. Sube arriba y mata los guardias, recoge los **Botiquines** y sube a la parte superior. Lanza granadas al tanque y dispara al soldado usando la ametralladora.

Vuelve a la calle, mata a los nazis y coge la salud. Continúa a lo largo de la carretera y toma un nido de ametralladoras, mata más guardias y avanza lentamente. Toma el nido que hay cerca del depósito y mata a

los nazis del edificio. Sal por el extremo más alejado y destruye otro nido al volver la esquina. Dirígete a la izquierda rodeando la parte trasera de los barriles y pega C4 a ellos para volarlos; avanza lentamente hacia delante y lanza granadas al nido de ametralladoras en el extremo más alejado. Mata a los nazis que hay dentro, vuela los últimos barriles (mira **HABITACIÓN DE RELAJACIÓN**) vuelve a la entrada y salta a bordo del jeep.

HABITACIÓN DE RELAJACIÓN

Después de destruir los bidones de combustible de dentro del depósito, vete más allá de los bidones ardientes hasta cerca del nido en la parte inferior para encontrar un viejo edificio. Lanza varias granadas adhesivas a la puerta en el lado derecho y, cuando vuele por los aires, baja por la escalera que hay detrás. En la Habitación de relajación en la parte inferior puedes recoger un **Botiquín** y una **ametralladora Bren**.



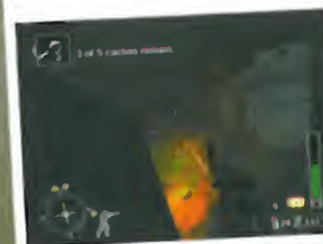
■ Usa los pilares como cobertura y dispara a los alemanes en la parte opuesta del tejado.



■ Colocar minas en la carretera destruirá los tanques cuando pasen por la zona.



■ Mira por la ventana en la parte superior del edificio y lanza granadas al tanque.



■ Coloca cargas en los barriles y usa las explosiones para matar a los alemanes.



# VIAJE POR EL DESIERTO

El jeep necesita combustible y hay un francotirador en las colinas intentando matarte. Dirige rápidamente tu rifle hacia el francotirador alemán y acaba con él, para luego seguir alerta hasta que tu vehículo haya repostado para el viaje. En cuanto el jeep esté preparado, ponte al control del arma y comienza a matar a todas las tropas enemigas que aparezcan por detrás de ti. Justo al doblar la esquina hay otro grupo de soldados alemanes esperándote. Destruye el camión que hay en medio de la carretera

para poder seguir tu viaje por el desierto.

Continúa disparando a los nazis que hay a los lados de la carretera, destruye otro camión y vigila a los aviones enemigos que aparecen por encima de tu cabeza. Sigue destruyéndolo todo mientras te mueves hasta que te detengas, momento en el que tendrás que matar a todas las tropas que hay a cubierto, para luego disparar a los camiones que intentan escapar. Continúa tu camino de destrucción y cuando el jeep se detenga para ser reparado, apunta rápidamente

a un tanque y sigue disparando hasta que termine la reparación.

Gira tu arma hacia la carretera y mata a las tropas que aparezcan en tu camino, destruyendo además otro camión para despejar el camino. Sigue disparando y derriba un par de Stukas que aparecen por encima de ti; luego acaba con los nidos de ametralladoras y haz volar por los aires otro camión más. Sigue moviéndote y cuando llegues a la cima de la colina tu jeep chocará, pero no te preocupes, porque habrás completado la misión.



■ Apunta rápidamente tu arma y acaba con el francotirador mientras el jeep reposta.



■ Haz picadillo a los soldados y destruye el camión para apartarlo de tu camino.



■ No pierdas de vista los aviones enemigos y derribalos antes de que puedan atacar.



■ Destruye de nuevo el camión y las tropas, abriéndote camino hacia la cima de la colina.

# ASALTO A LA FORTALEZA

Esta fortaleza consiste principalmente en arrastrarse entre los soldados enemigos y estar alerta si quieres seguir vivo. Empieza dirigiéndote hacia la izquierda y sube por las escaleras a la derecha, para luego acabar con el pequeño grupo de tropas enemigas que te encontrarás. Recoge la munición y la salud que suelten, mira por la ventana de la derecha y acaba con el artillero alemán. Mira después al otro lado, destruye el barril para matar al artillero en el semioruga y luego vuelve con tus amigos. Baja por la escalera de la izquierda hacia la entrada por donde aparecen los alemanes y

lanza un par de granadas para matar a la mayoría de ellos. Ocupate de los que queden e inclínate a la izquierda y acaba con el artillero del nido. Mata rápidamente a otros alemanes que haya cerca, toma el control de la ametralladora y acribilla a balazos a la siguiente oleada de soldados atacantes. Cuando estén muertos, corre a través del patio y coloca los explosivos cerca de la puerta, retirándote hasta el nido para cubrirte. Una vez que la puerta esté destruida, dirígete hacia la izquierda y destruye los barriles en la esquina para acabar con los guardias que hay cerca, recoge la

salud que hayan dejado caer y sube por las escaleras hasta arriba. Entra en el edificio, mata a los nazis que hay dentro y sube hasta el tejado para rescatar al Sargento Dehart.

Recoge el **botón** y la **ametralladora** para la **Señal** del suelo y conduce a Dehart escaleras abajo y alrededor del lateral de la fortaleza, de vuelta al jeep averiado donde encontrarás una **ametralladora**. Mantente agachado mientras los Stukas alemanes estén lanzando bombas sobre la fortaleza, luego conduce a Dehart a la izquierda y arriba por el área elevada del centro. Dirígete a la izquierda y

usa tus armas y granadas para acabar con los soldados que te atacan a través de la puerta; termina manteniendo tu posición hasta que lleguen refuerzos.

Cuando recibas la señal, acércate a la puerta y gira a la derecha, acaba con otro grupo de enemigos y coloca algunos explosivos en el semioruga. Retrocede y espera a que el polvo se asiente para meterte por el agujero y matar a otro artillero en el otro lado. Lanza una granada al agujero para matar a otro grupo de guardias, muévete escaleras abajo para rescatar al cartógrafo y completa así la misión.



■ Inclínate a través de la ventana y destruye el barril para matar al artillero en el semioruga.



■ Coloca los explosivos en el lateral de la puerta y retírate.



■ Mantén tu posición y protege a Dehart de los enemigos hasta que lleguen los refuerzos.



■ Vuela la pared, acaba con el artillero y rescata al cartógrafo.



# FRENTE OCCIDENTAL

## LA PRIMERA EN CAER



■ Acaba con las unidades antitanque portadoras de Panzerschreck oportunidad.

Sigue a los tanques por la carretera permaneciendo cerca de la retaguardia para evitar recibir daños. Esperalos para girar la esquina. Cuando giren, corre hacia la parte delantera y entra en el edificio demolido de la derecha, matando al soldado alemán que hay en la habitación trasera. Recoge el **botiquín** del suelo, luego sube por las escaleras hasta la parte superior y comienza a eliminar a las tropas alemanas de todas las habitaciones. Cuando estén todos muertos, busca munición y salud extra en las habitaciones, luego vuelve a la columna de tanques e intenta protegerlos de las unidades de Panzerschreck que hay delante. Deja los tanques para acabar con los nidos de ametralladoras y permanece con el M12 en la retaguardia de la columna, ya que será el principal objetivo de los alemanes.

Dispara a las dos unidades de Panzerschreck que hay a la derecha de la puerta y acaba con otra que aparece por la puerta. Una vez hecho esto, muévete hacia delante con sigilo y concentra tu fuego en la zona de la izquierda, para destruir a otras dos unidades antitanque. Espera a que los



■ Si no eliminas a los soldados, el M12 se convertirá en una tostada.

tanques pasen por la puerta y sube por los escombros de la derecha, cogiendo algunas **granadas** y eliminando a los soldados enemigos del otro lado. Busca **munición** de Thompson, en la habitación pequeña detrás del búnker y después sigue a los tanques por la carretera hasta la intersección. Dirígete a la izquierda y mata a las tropas restantes, mirando de nuevo detrás del búnker para recoger algunas **granadas** y otro **botiquín**.

Conecta con los tanques y continúa por la carretera, luego agáchate y prepárate para otra batalla. Usa las granadas para acabar con las fuerzas alemanas según aparezcan del edificio abandonado de la izquierda, luego muévete lentamente hacia delante y entra en el edificio para matar al nazi armado con un Panzerschreck en la parte trasera. Cuando esté muerto, dirígete hacia fuera y cúbrete detrás de los tanques; luego síguelos lentamente por la carretera evitando el fuego de ametralladora de los nidos. Mata a los soldados al final de la carretera y luego entra en la casa en el lado derecho de la calle: busca en cada habitación y destruye a las fuerzas alemanas. Mata a las dos



■ Busca un buen lugar desde el que eliminar a todos los guardias en los escombros.

dotaciones de Panzerschreck en el tercer piso, vuelve a la parte inferior y abre la puerta cerca de las escaleras. Dirígete escaleras abajo hasta la planta baja y sigue por el túnel acabando con los guardias enemigos que te esperan. Aquí hay montones de enemigos, por lo que procura no perder de vista tu salud para subirla cuando baje demasiado. También mantén tus ojos abiertos para buscar **munición** y **botiquines** extra, ya que hay muchos que encontrar.

Mata al guardia del Panzerschreck en el extremo más alejado y luego acaba con el resto de los soldados. Sube por las escaleras hasta la parte de arriba y recoge el Botiquín en la esquina; luego coge rápidamente la ametralladora en la ventana y úsala para eliminar a las tropas alemanas de



■ Usa tus granadas para hacer volar piernas y cascos y dejar el camino despejado.

toda la plaza. Asegúrate de eliminar a los nazis con Panzerschrecks que hay cerca del templo, dirígete hacia el exterior y reagrupate con tus amigos. Resiste el ataque durante solo algunos segundos más y baja a las alcantarillas para completar la misión.



■ En la planta baja habrá muchos guardias esperando, así que vigila tu espalda.



■ Estate atento para encontrar munición y salud en los túneles.



■ Usa granadas para eliminar a grupos de enemigos antes de acabar con ellos.



■ Hay dos dotaciones de Panzerschreck en el tercer piso esperando a que las hagas pedazos.



■ Coge el Botiquín de la esquina y luego usa la ametralladora para eliminar a los alemanes.



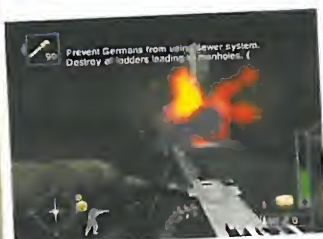
■ Retén a los alemanes antes de bajar por la boca de acceso y completar la misión.



# PASAJE SUBTERRÁNEO



■ Coloca una carga en la escalera y asegúrate de alejarte bien de la explosión.



■ Coloca también algunos explosivos en esta escalera y busca el Botiquín.



■ Permanece pegado del suelo y usa la MG42 para eliminar a los guardias del pasaje.

DISCO

Cerca del final del túnel hay un pasaje lateral que ha sido tapado. Usa algunas granadas para destruir la barricada y podrás descubrir una fiesta subterránea. Por desgracia no tienes tiempo de unirte a ellos, pero puedes ayudar al DJ a hacer scratch de algunas canciones y recoger una **Browning** del suelo.

Coloca algunos explosivos en la escalera que hay detrás de ti y baja por ella para protegerte de la explosión antes de que las cargas detonen. Busca la puerta grande para recoger **Granadas** para la **Thompson** y un **Botiquín**, luego vuelve a la escalera rota y sigue por el pasaje a la izquierda. Baja por la escalera de caracol a la parte inferior, lanza una granada a las tropas que hay arriba y pasa agachado al hueco de la derecha para recoger otro **Botiquín**. Destruye a las fuerzas alemanas que te esperan más adelante, pero ten especial cuidado con las granadas que lancen en tu dirección. Cuando acabes con ellos, pasa a ocuparte de los nazis del balcón de arriba.

Dirígete a la derecha a través del arco pequeño, luego cúbrete y lanza un par de granadas al extremo más alejado de la habitación. Esto desorientará a los soldados que hay abajo, con lo que ya podrás arrastrarte lentamente hacia delante y aniquilarlos, mientras sigues manteniendo bien abiertos tus ojos y oídos a las granadas enemigas. Continúa a través del arco de la izquierda y mata a otro par de soldados nazis, coloca explosivos en la escalera y recoge el **Botiquín** en la esquina. Vuelve por donde viniste y examina el pequeño pasaje de la izquierda para encontrar un otro **Botiquín** y

una puerta cerrada. (ver **HABITACIÓN DE BEBÉS**)

Continúa de vuelta a la primera habitación y sube por las escaleras de la derecha, luego destruye la tercera escalera en la parte superior y coge otro **Botiquín** cerca de la pared más alejada. Pasa a través del siguiente pasaje y sigue por el pasillo aniquilando a las tropas alemanas que hay a tu derecha y delante de ti. Permanece agachado para asegurarte de que el ametrallador tenga el objetivo más pequeño posible al que apuntar y arrástrate lentamente para ponerte a cubierto. Deberías tener un cuidado especial a medida que te acerques al extremo más alejado, ya que el ametrallador te hará pedazos en segundos si te mueves demasiado pronto. Una vez que consigas eliminar al artillero, continúa hasta el final y mata a las tropas que sigan vivas, coloca una carga en la escalera y sal corriendo para alejarte de la explosión.

Baja por las escaleras a la parte inferior y busca en la esquina otro **Botiquín**, vuelve escaleras arriba y a través del túnel para llegar al punto de comprobación. Sube por las escaleras y sigue el pasaje hasta otra alcantarilla, donde debes matar rápidamente a las fuerzas alemanas que han retenido a un grupo de tus camaradas. Una vez que los has rescatado (gracias a tus

acciones heroicas) toma el pasaje de la izquierda matando a más soldados alemanes y sube por la escalera para llegar al piso de arriba.

Sigue el pasaje y encontrarás algunos guardias nazis más; ¡no tengas piedad con ellos! Cuando los hayas liquidado a todos, deberías plantar algunos explosivos en la última escalera. Retrocede y espera a la explosión, luego sigue por el túnel siguiente, mata a los soldados supervivientes que encuentres y llega sano y salvo hasta la salida, donde podrás encontrar el **(DISCO)**.



■ La fiesta de Navidad de los fascistas ya estaba en todo su apogeo.



HABITACIÓN DE BEBÉS

Retrocede desde la puerta y lanza algunas granadas, luego examina la puerta e intenta abrirla. Retrocede de nuevo y lanza otra granada: la explosión revelará un pasaje secreto. Siguelo hasta el final y encontrarás una habitación llena de imágenes de bebés y de armas asombrosas. Dentro de esta área especial puedes conseguir **Granadas adhesivas**, **Granadas de pitos kaiser**, una **MG42**, y una **Browning**.



■ Sigue el pasaje secreto y descubrirás la extraña Habitación de bebés.



■ Rescata a tus camaradas de los alemanes y luego dirígete a la izquierda.



■ Dirígete túnel abajo; acaba con los guardias y recoge la munición que sueltan.



■ AQUISGRAN SE RINDE  
■ A LA CARGA

# AQUISGRAN SE RINDE



■ Toma por sorpresa a los guardias alemanes y hazlos volar por los aires.



■ Te esperan más nazis en la habitación, aunque también hay un Botiquín.



■ Coge la ametralladora y úsala para matar a los nazis que intentan emboscar a los tanques.



■ Reúnete con los tanques en el exterior y condúcelos por la carretera hasta la ciudad.

**R**ecoge la salud y la munición del suelo y sube por las escaleras, abre la puerta con una patada y acaba con las tropas alemanas que descansan dentro. Coge el **Botiquín** que hay en la esquina y busca en el pequeño armario para encontrar un osito de peluche que aumentará ligeramente tu salud. Continúa subiendo el siguiente tramo de escaleras y mata a algunos nazis en la siguiente habitación, luego recoge otro **Botiquín** en la esquina. Sube corriendo otro tramo de escaleras y mata a los artilleros que cubren la calle, para luego tomar rápidamente al control del arma y matar a los alemanes que intentan emboscar a los tanques. Una vez hecho esto y cuando hayan pasado los tanques, recoge el **Botiquín** que hay cerca y sube por los tabloneros a otro ático. Recoge algo más de **munición** para la **Panzerschreck** y otro **Botiquín** en la esquina, luego baja por las escaleras y acaba con los alemanes que te esperan.

Acaba rápidamente con las dos unidades antitanque que hay cerca de las ventanas y busca otro **Botiquín** en el armario próximo. Baja por las escaleras y mata a otro grupo de soldados alemanes, luego busca otro **Botiquín** en las estanterías. Sal por la puerta para alcanzar a los tanques y síguelos por la calle protegiendo al M12.

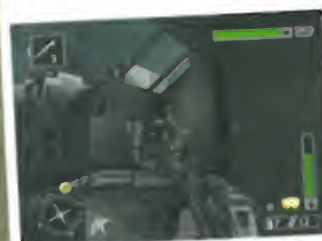
que hay en retaguardia. Sigue acabando con los guardias alemanes y vigila la aparición de unidades antitanque; al llegar a la plaza busca algunos **Botiquines** más. Entra en la casa de la esquina y sigue el corredor hasta otra calle, crúzala corriendo y mata al francotirador alemán.

Lanza un par de granadas al callejón para matar a las tropas alemanas y avanza usando los escombros para cubrirte. Al final del callejón sal corriendo al hueco de la izquierda para coger otro **Botiquín** y algo más de munición, luego inclínate y mata al artillero que hay en el nido. Arrástrate hacia fuera y acaba con otro francotirador en la ventana a tu izquierda, para luego buscar algo más de munición en los cadáveres.

Entra en la casa de la derecha y mata a las tropas que hay dentro, luego sube a la parte superior del edificio y mata a otro grupo de guardias que te acechan. Recoge el **Panzerschreck** de la pared, inclínate por la ventana y úsalo para acabar con un par de tanques alemanes en la calle de abajo. Ahora ya puedes disfrutar de los fuegos artificiales desde el mejor lugar de la ciudad.



■ Usar la ametralladora es divertido, pero la potencia de las granadas es más segura.



■ Una vez en la parte superior del edificio, acaba con un grupo de Panzerschreck.



■ Estate atento a las unidades antitanque alemanas cuando sigas a los tanques.



■ Asegúrate de acabar con el francotirador alemán en la ventana de encima del callejón.



■ Usa los Panzerschreck para destruir los dos tanques enemigos y limpiar el camino.



■ Una vez que hayas destruido los dos tanques alemanes, la misión habrá terminado.



# A LA CARGA



■ Hay tanques en el espacio abierto, a tu derecha según sigues la carretera.



■ Sube por la carretera y acaba con los Panzers que llegan para proteger las unidades M12.



■ Una vez en el pueblo habrá muchos artilleros esperando tu llegada.

**S**igue a tus amigos por la carretera y cuando bajes por la colina gira tu torreta a la derecha y comienza a destruir los tanques alemanes en el área abierta. No pares de disparar hasta que todos queden reducidos a chatarra, para luego seguir a tus amigos al campo de batalla y girar tu torreta hacia los tanques en cuanto vuelvas a la carretera. En cuanto los destruyas, dirígete hacia ellos y sube por la carretera para enfrentarte rápidamente a otro grupo de Panzers enemigos. Continúa por la carretera y acaba con los dos emplazamientos de ametralladoras, para seguir conduciendo hacia Tillet. Tras girar la siguiente esquina, prepárate para destruir varios cañones flak y también a numerosas tropas enemigas, algunas de las cuales llevan Panzerschrecks. Continúa por la carretera y llegarás pronto a Tillet, donde los alemanes han montado amablemente un comité

de bienvenida. Destruye rápidamente los tanques que bloquean la carretera y luego acaba con los tres cañones flak que te disparan. Conduce hacia el pueblo y dispara a los artilleros en los nidos del otro lado de la carretera, luego acaba con el grupo de tanques que llega por detrás de ti. Sigue la carretera de la izquierda y mata a otro grupo de tropas, luego rodea la barricada y aparca fuera del edificio en el que está el ametrallador (mira **MINI MUNDO MARAVILLOSO**). Salta del tanque y entra en el edificio, matando a las tropas que haya dentro. Sube por las escaleras de la esquina y mata rápidamente a los tres artilleros alemanes que impiden el avance de tus tropas.

Una vez abatidos, lucha de vuelta a tu tanque asegurándote de matar al soldado alemán que hay en el nido de fuera. Sigue por la carretera destruyendo otro par de Panzers y ametrallando a algunos



■ Mira por las ventanas y destruye los Panzers que atacan tu posición.



■ No te quedes demasiado cerca de la ventana o serás un blanco fácil para los tanques alemanes.

CAMINAR POR ALAMBRE

Después de matar al guardia que hay entre los edificios, salta al alambre de espino y corre a lo largo del mismo hacia el edificio. Salta al final y entrarás en un pasaje secreto que lleva a una habitación en la que hay un extraño OVNI. Mira en la parte trasera de este platillo volante y descubrirás cuatro **Botiquines** que te ayudarán en tu misión.



■ No pierdas de vista los cañones flak a ambos lados de la carretera.



■ Hay muchas unidades antitanque en el pueblo, así que no hagas prisioneros.



■ Destruye todos los tanques alemanes dentro de Tillet y mantén tu posición.

Cuando sales del tanque en la primera parte de Tillet, hay una habitación secreta en el granero de la izquierda. Simplemente salta en la pared justo a la izquierda de las puertas dobles y aparecerás en una pequeña habitación con muebles muy grandes y una puerta de salida pequeña. Dentro hay **Botiquines** para que los recojas, por lo que merece la pena probar.



■ Sube por las escaleras y acaba con las unidades antitanque.

soldados alemanes más. Continúa por la carretera destruyendo los cañones flak que hay en los laterales y pronto llegarás a la segunda parte del pueblo. Acaba con tres cañones flak más y con los tanques y unidades antitanque que encuentres. Aparca tu tanque en el granero, sal corriendo por la parte delantera del edificio y arrástrate a través de la entrada (mira **CAMINAR POR ALAMBRE**).

Una vez dentro, acaba con el guardia que hay en la parte superior de las escaleras, sube arriba y mata a las tropas enemigas que te esperan. Elimina a las unidades antitanque en sus asientos en las ventanas y busca algunos **Botiquines** más en la habitación que hay en la esquina más alejada. Vuelve a la habitación grande y recoge un **Panzerschreck**, apunta por las ventanas y destruye los tanques alemanes que se acercan. Acaba de destruir los tanques intentando no estar demasiado cerca de las ventanas y

cuando termine el asalto vuelve a tu vehículo y conduce a través del pueblo matando a las patrullas alemanas que encuentres por el camino. Cuidado con los cañones flak a los lados de la carretera y asegúrate de destruir a los grupos de soldados enemigos y unidades antitanque que se esconden entre las tropas.

Cuando llegues a la tercera sección del pueblo, destruye los cuatro Panzers que patrullan la zona, así como a las tropas nazis que se encuentren por allí. Continúa por el pueblo cuando los tanques estén destruidos y acaba con otros cuatro que han venido de fuera. Ten cuidado una vez más con las unidades antitanque y no pares hasta que los vehículos blindados enemigos estén convertidos en chatarra humeante. Finalmente, sigue la estrella de tu mapa para llegar a la iglesia, donde tendrás que mantener la posición durante dos minutos para completar la misión.



# CAMINO A REMAGEN



■ Proveerte de suministros antes de acabar con la patrulla alemana que hay delante.



■ Acércate con sigilo hasta los nidos de los artilleros, mátalos y recoge sus armas.



■ En el puente, envía tu informe por radio y baja por las escaleras para matar al artillero.



■ Baja por el túnel, mata a los guardias y acaba rápidamente con el artillero.

La ciudad de Remagen está relativamente tranquila, pero debes tomar muchas precauciones porque hay muchas tropas alemanas en la zona. Corre hasta la casa de la derecha y recoge el **Botiquín** y algo de munición, luego muévete lentamente por la ciudad luchando con los soldados nazis que encontrarás más adelante.

Asegúrate de recoger los objetos que dejen caer y continúa moviéndote lentamente por la carretera matando más alemanes hasta llegar al siguiente cruce.

Usa la esquina del edificio para matar al alemán que maneja la MG42 del nido, luego pasa por delante de él y gira la esquina en la parte inferior de la calle para aparecer detrás de otro nido de ametralladoras. Mata rápidamente a todos los soldados alemanes en la zona, dirígete a la izquierda y busca en la entrada para recoger otro **Botiquín**. Envía tu informe por radio en el puente, luego baja por las escaleras en la esquina y mata a otro artillero alemán desde detrás del nido. Muévete a la izquierda y acaba con otro nido de ametralladoras, luego dirígete por el túnel a la izquierda para llegar al punto de comprobación.

Mata a las tropas en el extremo más alejado y acaba con el artillero

en el nido de la derecha, luego toma el control de la MG42 y mata a otro grupo de soldados. Sigue la carretera hasta la puerta al final y busca una **Browning** y otro **Botiquín**, en el callejón pequeño, para luego volver a la esquina y subir las escaleras para llegar a la iglesia. Mata a los guardias que hay en el exterior y avanza lentamente hacia delante, luego camina por el exterior del edificio a la izquierda y acaba con otro pequeño ejército de fuerzas alemanas.

Arrástrate por detrás del artillero que hay en el nido y acaba con él, luego usa su arma y mata a las demás tropas alemanas en la zona. Pasa por la puerta a la izquierda y mata a otro grupo de soldados nazis, sigue por la carretera luchando con más tropas. Coge otro **Botiquín** y más munición del jardín de la izquierda, luego mata a las tropas que esperan en el exterior del ayuntamiento.

Entra en el edificio antes de que lleguen los tanques y mata a los guardias en las habitaciones que hay escaleras abajo, luego acaba con los que hay en las escaleras mientras subes con cuidado hacia arriba. Lanza una granada



■ Toma las riendas del arma montada y acaba con todos los alemanes que puedas.

para eliminar a las tropas que están en el balcón, mata a los soldados que quedan y busca un **Panzerschreck** en las habitaciones.

Apunta por las ventanas y destruye



■ Mata a los soldados que guardan la iglesia y luego explora el exterior matando al resto.

los dos tanques Tigre enemigos que hay en la calle de abajo, acabando después con los últimos soldados restantes. Finalmente vete escaleras abajo y únete a tu equipo para completar la misión.



■ Dirígete a la izquierda por detrás de la iglesia y acércate con sigilo al nido alemán.



■ Busca Botiquines en las entradas y prepárate para un poco de lucha callejera.



■ Antes de asaltar el ayuntamiento, recoge un Botiquín y algo de munición del jardín.



■ Destruye los tanques enemigos con el Panzerschreck y luego reúnete con tus amigos.





■ Dirige los tanques por la calle principal mientras destruyes las unidades antitanque.



■ Limpia las minas de la carretera recogiendo las o haciéndolas estallar con granadas.



■ Cuidado con las esquinas, los artilleros y las unidades antitanque.



■ Elimina las tropas alemanas del cementerio y usa las lápidas para cubrirte.

## EL ÚLTIMO PUENTE

Avanza por la calle principal guiando a los tanques y elimina rápidamente a las unidades antitanque alemanas de la derecha antes de que puedan apuntar y destruir a los vehículos blindados que apoyen a tus fuerzas. Métete en un pequeño hueco a la derecha y destruye al artillero que está en el nido, luego continúa hasta el final de la carretera donde te espera otro pequeño ejército. Usa las plantadoras para cubrirte y mata todas las fuerzas nazis en el porche del edificio grande para, cuando no haya moros en la costa, empezar a limpiar de minas la carretera. Cuando hayas quitado todas las minas, retrocede y deja que los tanques se abran camino a través de la barricada. Una vez que los tanques hayan hecho su trabajo, necesitarás acabar rápidamente con las tropas alemanas que hayan quedado indefensas.

Sigue a los tanques y mata al artillero del nido de ametralladoras que hay en la esquina, luego busca más munición y un **Flamethrower** en la zona. Destruye las tropas que queden, sobre todo a la unidad antitanque de esta zona, para evitar que pueda dejar fuera de combate más adelante a tus blindados de apoyo. Pasa bajo el arco y sigue por la carretera, eliminando a otro grupo de tropas alemanas al girar la esquina. Avanza lento pero

seguro por la carretera eliminando enemigos al mismo tiempo. Cuando llegues a la esquina ten mucho cuidado con un nido de MG42 y con las unidades antitanque que esperan a la vuelta de la esquina. Acaba con esos enemigos con un poco de ayuda de tus amigos y busca munición y salud por la zona. Continúa colina arriba y te informarán de que el camino está bloqueado más adelante y que no puedes continuar.

Vuelve colina abajo y sigue el camino de la derecha que te lleva al cementerio, donde matarás a más soldados alemanes que se esconden entre las lápidas. Al fin y al cabo, si van a morir, un cementerio es un sitio tan bueno como otro cualquiera. Sube por las escaleras en el extremo más alejado y acaba con más tropas alemanas, luego pasa por el callejón y llega hasta el punto de comprobación. Camina lentamente por el callejón, ponte de rodillas y mata a los artilleros alemanes en los dos nidos que hay delante. Baja corriendo las escaleras en el otro lado y reagrupate con la columna de tanques, luego acaba con los alemanes en la zona. Coge el **Panzerschreck** y destruye antes de que pueda hacer daño al tanque Tigre alemán que entra en acción; luego continúa matando al resto de

las fuerzas nazis en la zona. Elimina las unidades antitanque que hay cerca de la puerta, destruye a los soldados que queden y busca munición extra, que sin duda va a ser útil. Pasa por el callejón de la izquierda y arrástrate alrededor del edificio para eliminar a otro pequeño grupo de nazis al final. Pasa a través de las grandes bahías de carga de enfrente y acaba con otro grupo de soldados enemigos que aparece; después dirígete adentro y con cuidado elimina a los alemanes que están escondidos. Sal por la parte trasera del edificio y comprueba la puerta, luego retrocede mientras tus tanques abren un agujero en la puerta del almacén cercano. Entra en acción lo más rápido posible y dispara a las dos unidades antitanque que aparecen. Cuando estén reducidas a chatarra ardiente, entra dentro del almacén y mata a las tropas que se protegen entre el

mobiliario. Muévete lentamente por el almacén, elimina a los enemigos que te acechan y permanece oculto entre el mobiliario para no recibir muchos daños. Si pasas demasiado rápido por esta sección, hay muchas probabilidades de que sufras bastantes daños innecesarios; es mucho más prudente que te tomes tu tiempo y te asegures de permanecer a salvo del fuego enemigo. Sigue moviéndote y pronto llegarás a la salida donde te esperan más tropas. Mata a los dos nazis que hay detrás de la mesa, entra por la puerta pequeña y elimina al guardia que baja corriendo las escaleras. Sube escaleras arriba y mata a los soldados que encuentres, luego vuelve a los tanques y condúcelos a la salida. Para terminar, permanece agachado y sigue a los tanques por el camino hasta que lleguen al puente.



■ Coge el Panzerschreck y úsalo para destruir el tanque Tigre que aparece en la zona.



■ Muévete lentamente por el almacén y elimina a los enemigos que allí se esconden.



■ Espera a que los tanques destruyan la puerta y luego mata a los alemanes.



■ Usa las granadas para matar a varios enemigos a la vez dentro del almacén.



■ Dirige a los tanques a través del almacén y sal hacia el puente.



■ Ten cuidado con los nidos enemigos y llega hasta el punto de comprobación.



# EN LA ZONA CENTRAL



■ En el puente, los pilares de la izquierda son ideales para usarlos como cobertura.



■ Hay muchos soldados alemanes que eliminar en el puente.



■ Lanza algunas granadas al camión destruido para hacer salir a los alemanes.



■ Usando los pilares para cubrirte, dispara a los enemigos cuando salgan corriendo.

**S**al corriendo hacia el puente y acaba con los soldados alemanes en retirada, luego avanza lentamente usando los pilares del lado izquierdo para cubrirte. No olvides recoger la salud soltada por los enemigos para sobrevivir y permanece agachado todo el tiempo para no ofrecer un buen objetivo a tus enemigos. Cuando estés llegando al camión destruido, usa algunas granadas para eliminar a la mayoría de los soldados enemigos y luego arrástrate sobre tu estómago hacia delante con cuidado de los obuses y granadas que lanzan en tu dirección. Elimina a los soldados enemigos y recoge la munición y botiquines que encuentres entre las barreras, luego sigue hacia delante muy lentamente usando esta vez los pilares del lado derecho. Permanece agachado y avanza lentamente buscando enemigos que matar, luego arrástrate por debajo de la viga caída y mata a las tropas en la zona.

Muévete hacia la izquierda y corre entre las vigas caídas para conseguir un par de muy necesarios botiquines, luego continúa por el lado izquierdo del puente. Un poco más adelante puedes encontrar otro camión destruido y una vez más muchos enemigos cerca. Elimínalos, arrástrate por detrás del camión y recoge el rifle G43. Continúa tu

camino por el lado izquierdo del puente, ayudando a tus amigos lanzando granadas y abatiendo a los enemigos que veas.

Continúa moviéndote lentamente hacia delante, matando a las tropas en retirada, luego salta a la viga caída y muévete hacia el siguiente camión en llamas. Coge más granadas y un par de botiquines, y mata a otro grupo de soldados en el otro lado. Arrástrate sobre tu estómago para evitar las balas de los dos nidos que hay delante y arrástrate de cobertura en cobertura para acercarte a ellos. Una vez tengas los nidos a la vista, acaba con los artilleros del centro del puente con unas pocas balas bien colocadas o una granada. Permanece arrastrándote hasta que mueran los artilleros, momento en el que puedes moverte lentamente hacia delante y matar a otro pequeño grupo de nazis. Recoge los objetos que suelten, dirígete al edificio de la izquierda y busca munición y otro botiquín en la plataforma del arma.

Sube las escaleras y recoge otro par de botiquines, luego baja por la pendiente eliminando a más tropas alemanas. En la parte inferior, mata otro grupo de soldados y busca más botiquines en el armario de la habitación. Sube por las escaleras y continúa siguiendo el camino hacia arriba, matando a más tropas alemanas

hasta que llegues finalmente a la torre en el otro lado del puente. Sigue moviéndote escaleras arriba eliminando a las tropas nazis que aparezcan y sube por la escalera en la parte superior para llegar al nido. Aquí habrá muchos soldados nazis esperándote, y serás vulnerable puesto que has subido justo entre ellos. Suelta rápidamente una granada a sus pies y corre rápidamente hacia el arma grande, matando posteriormente a los guardias que no hayan explotado. Cuando todos hayan

muerto, empuña la enorme arma y comienza a derribar los bombarderos Stuka que vuelan sobre tu cabeza. No pares de disparar y muy pronto estarás ondeando la bandera para señalar el final del juego. Buen trabajo, soldado.



■ Arrástrate por debajo de la viga caída, donde deberías encontrar algunos Botiquines.



■ Hay varios alemanes cerca de este camión destruido y en la parte de atrás hay un rifle G43.



■ Permanece agachado para evitar recibir impactos y dispara a los artilleros.



■ Usa las granadas para eliminar a grandes grupos de enemigos.



■ En la parte superior de la torre eres vulnerable, así que suelta algunas granadas.



■ Toma el control de la enorme arma montada y derriba los Stukas alemanes que vuelan.



NUMERO 77 YA A LA VENTA

# PARA PC JUEGOS

Y JUGADORES

## STAR WARS CABALLEROS

LA ANTIGUA REPÚBLICA

LOS SEÑORES SITH  
**LUZ O  
OSCURIDAD:  
¿DE QUÉ LADO  
ESTÁS?**

**DESARROLLO**  
SPLINTER CELL  
CHAOS THEORY  
PROJECT  
SNOWBLIND  
THE ELDER  
SCROLLS IV  
MATRIX ONLINE  
STAR WARS  
EMPIRE AT WAR

### ANALIZADOS

★★★★★

THE SUFFERING  
UEFA CHAMPIONS  
LEAGUE 04-05  
GTR  
STRENGTH &  
HONOUR  
HEARTS OF IRON 2  
STILL LIFE  
THE SETTLERS: EL  
LINAJE DE LOS REYES  
LOS SIMS 2  
UNIVERSITARIOS  
THE HOUSE OF THE  
DEAD 3  
PSI-OPS THE  
MINDGATE  
CONSPIRACY  
JOINT OPS  
ESCALATION

### PARA PC JUEGOS

Y JUGADORES

#### SWAT 4

Regresa una de las series más legendarias dentro de la acción táctica.

#### IMPERIAL GLORY



Juega con lo nuevo de Pyro Studios.

#### LEGO STAR WARS

DEMO EN CASTELLANO Carga esta demo

#### COMMANDOS STRIKE FORCE

Industria para el entretenimiento

### PARA PC JUEGOS

Y JUGADORES

#### EMPIRE EARTH II



Casi un cómic interactivo.

#### STILL LIFE

Échale un vistazo a esta inquietante aventura gráfica de Microïds.

DEMO EN CASTELLANO



PC JUEGOS

DISCO 1



## COMMANDOS STRIKE FORCE

Pyro desvela todas las claves de la nueva entrega de la saga

Azeroth

PRECIO ESPAÑA 5,20 €



00077

8 414090 203074

Toda la actualidad de los juegos para PC





- EL BARCO
- LA ISLA DEL TIEMPO

## Trucos y Claves PARA CONSOLA

### GUIA NO OFICIAL

TRUCOS Y CLAVES PARA CONSOLA Y MC EDICIONES S.A. QUIEREN DEJAR CLARO QUE ESTA GUÍA DE PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO NO ESTÁ REALIZADA DE FORMA EXCLUSIVA Y ES COMPLEMENTARIA NO OFICIAL. LA GUÍA OFICIAL PUEDE ESTAR DISPONIBLE PARA LA VENTA A TRAVÉS DE OTRO EDITOR.

# PRINCE of PERSIA

## EL ALMA DEL GUERRERO

El Príncipe vuelve para otra excursión en Abox, y hemos resuelto todos y cada uno de los diabólicos rompecabezas y matado a todos los astutos enemigos que se interponen entre él y la princesa!



# El Barco

Esta misión de entrenamiento está pensada para que el jugador se familiarice con los controles, y como tal consiste simplemente en seguir las instrucciones en pantalla (01). No debería plantearte demasiados problemas, pero intenta probar las distintas combinaciones disponibles para el Príncipe (02), especialmente la función de bloqueo usando R. Avanza por el nivel repartiendo muerte a cualquiera lo

suficientemente demente como para ponerse en tu camino (03) hasta que llegues a (SHAHDEE).



## SHAHDEE

Éste es tu primer jefe, pero no por ello va a ser fácil, ni mucho menos. Necesitarás emplear todas las combinaciones que has aprendido hasta el momento en el nivel tutorial, con la excepción de los movimientos de decapitación: aunque son fabulosos contra los enemigos normales, no le harán ningún daño a Shahdee. Rodar y saltar hacia ella, propinándole un par de golpes, para luego volver a repetir el proceso, es la forma más eficaz de enfrentarte a este jefe. Necesitarás ponerte en guardia de forma constante cuando te ataque; y si te derriba, sólo podrás ponerte en

pie cuando esté a una distancia segura de ti, pues de lo contrario te volverá a derribar de nuevo. No bajes la guardia y no seas codicioso: si intentas dar varios golpes seguidos, la darás oportunidad de contraatacar, ¡así que ten paciencia y conténtate con darla un par de golpes cada vez!



■ La mejor forma de atacar a Shahdee es rodar o saltar hacia ella, atacarla, y repetir el proceso. ¡Y no bajar la guardia!

# La Isla del Tiempo

Mata a los cuervos que te atacan y dirígete por la playa en dirección de la llama que puedes ver. Entra en las ruinas del castillo y sube escaleras arriba (01). Salta sobre el hueco y elévate en el saliente opuesto, para luego saltar por donde se ha roto el puente. Usa la fuente si lo necesitas (02), y luego salta al saliente de piedra. Déjate caer y camina hasta el extremo más alejado, donde te elevarás. Salta otro hueco, llega hasta el saliente a

tu izquierda y camina hasta el final. Elévate y salta para agarrarte a otro saliente en el lado opuesto (03), y muévete por él hasta elevarte de nuevo. Sube por las escaleras y corre hacia la pared para agarrarte de su parte superior y elévate de nuevo. En la parte superior de las escaleras, déjate caer hasta el saliente siguiente y corre por la pared corriendo hacia ella desde un ángulo y presionando R. Rueda a través del agujero y sube a la columna más pequeña, luego

salta a la mediana. Desde allí, salta a la más alta, vuelve a saltar y agarra el saliente antes de elevarte. En la parte superior, destruye el cofre (04).

Rueda bajo la puerta en la parte superior y mata a los enemigos que te atacan. Elévate y corre por la pared hasta el otro lado. Una vez allí tendrás que correr por la pared hacia la izquierda y saltar para llegar a una plataforma en el lado más alejado, donde te esperan dos enemigos más (05). Mátales y sube

por las escaleras, salta y elévate a la izquierda de la puerta para entrar en el Castillo en Ruinas.





# El Castillo en Ruinas

**D**errota a los enemigos que atacan, sin olvidar la importancia de bloquear sus ataques cuando estés rodeado. Cuando hayas acabado con todos, dirígete adentro a través de la puerta grande. Salta sobre el hueco y bebe algo de agua si lo necesitas, para luego saltar en diagonal sobre la esquina sin suelo. Ahora debes luchar con una sombra (01), un oponente difícil. No pares de bloquearle; normalmente ataca dos veces y después del segundo ataque puedes propinarle unos cuantos golpes buenos. Usa el ataque sugerido (A,X,X) para causarle el máximo daño. Tendrás que derrotar a esta criatura un total de tres veces en esta zona (02). Una vez que le hayas vencido por ahora, tienes que llegar a la sección superior: consulta (ACROBACIAS)

para saber cómo alcanzar el pilar en el lado más alejado. Desde este pilar, salta al siguiente y luego al lado más alejado donde la sombra está esperando (tendrás éxito con la misma táctica otra vez). Dirígete a la derecha, corre por la pared sobre el hueco y agárrate y elévate en el lado más alejado. Ahora corre por la pared a través del mismo hueco y agarra un saliente encima de la plataforma desde la que acabas de correr. Elévate, salta para agarrar el siguiente saliente y elévate de nuevo. Desde el centro del saliente, salta hacia atrás para agarrar el pilar, gírate alrededor del pilar y repite el truco para llegar al saliente superior. Una vez más, vence a la sombra y corre por la pared sobre el botón para acceder a la zona siguiente. Corre por la pared a la izquierda y deslízate por la tela roja para llegar

al suelo. Mata a los enemigos que atacan y sube al pilar para llegar a la plataforma elevada. Corre por la pared hasta el final de ésta para llegar a un saliente en el lado más alejado de la entrada a la siguiente zona (03). Déjate caer y camina por el saliente para llegar a la siguiente zona, donde te dejarás caer al suelo.

En el corredor siguiente, corre por la pared de la derecha sobre el hueco (04). Métete por el medio de las dos trampas siguientes, luego a través de la cascada y rellena tu salud. Encontrarás una Cámara del Tiempo (05), que usarás para volver en el tiempo y luego regresar de nuevo al presente. Las trampas están ahora activas, así que tendrás que esquivarlas y matar a los enemigos que haya en tu camino. Cuando llegues a la habitación en

la que estabas anteriormente, verás que ha vuelto a su antiguo esplendor. Mata a los enemigos y dirígete al poste de la derecha. Súbete a él y salta hacia atrás para agarrar el pilar (06), para después subir y destruir el cofre. Corre por la pared sobre la trampa de pinchos. Corre por la pared sobre la trampa de pinchos (07) y luego salta, agárrate y vete hacia el saliente de la puerta abierta. Corre por la pared sobre el plato de presión (08) y baja al suelo usando la cortina roja. Atraviesa la puerta que ahora está abierta para volver a las zonas que ya has atravesado (09). ¡La diferencia es que ahora las trampas están activas, así que ten cuidado! Dirígete hacia atrás y sube por una larga escalera al castillo, luchando contra un grupo de enemigos en la parte superior. ➤

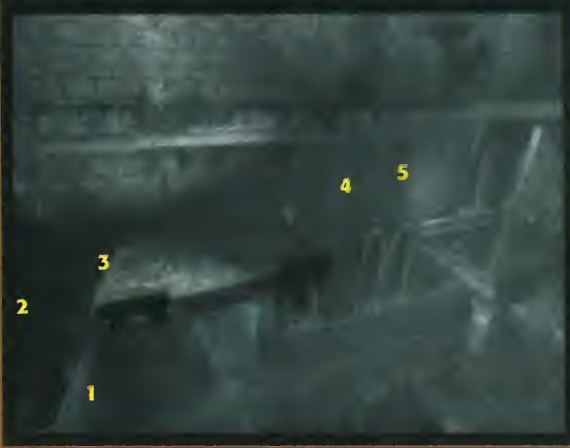


## Truco

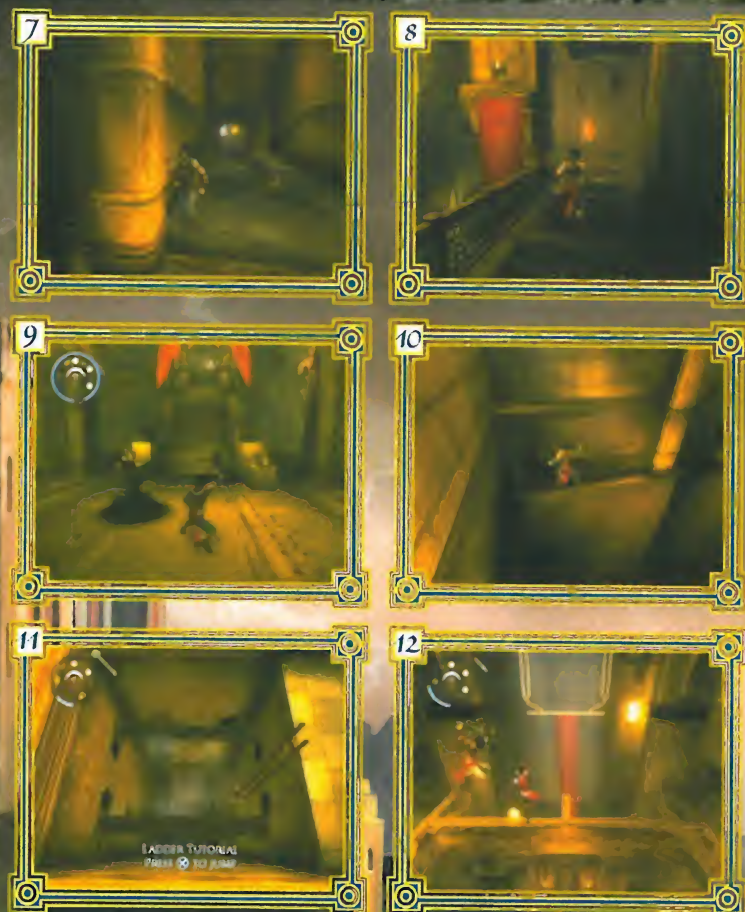
### ACROBACIAS

- 1 Corre por la pared, agarra la parte superior de este saliente y elévate.
- 2 Corre por esta pared y, en la parte superior de tu carrera, salta hacia atrás para agarrarte del saliente opuesto.
- 3 Elévate en esta plataforma y muévete hasta su otro extremo.

- 4 Corre por la pared para atravesar este hueco.
- 5 En este punto de tu carrera por la pared, salta hacia el pilar y agárrate. Como tu coordinación tiene que ser la correcta, tendrás que hacer varios intentos: es una buena idea valorar el salto usando las ventanas de abajo.







En el castillo, corre por la pared pasando la cuchilla giratoria, desde el borde salta para agarrarte al saliente en el otro lado (10). Sube hacia arriba y a la derecha, salta hacia atrás a otro saliente y mata al enemigo. Corre por la pared esquivando dos trampas de cuchillas giratorias más para entrar en una habitación enorme. Mata a los enemigos que hay allí, sube a los salientes y salta, mediante los pilares, a los salientes en el otro lado. En la parte superior, corre por la pared en dirección del balcón y salta para pasar por encima.

Corre pasillo abajo, mata a otro enemigo y luego pasa corriendo las trampas de las cuchillas rodantes, saltando sobre los huecos que hay inmediatamente después de cada una. Baja por la escalera, corre por la pared para pasar la siguiente trampa y súbete a la escalera siguiente. Deslízate hacia abajo cuando las cuchillas giratorias se alejen de ella (11), salta al saliente,

avanza y salta hacia atrás para llegar a la escalera inferior. Mata a los dos enemigos que hay debajo y corre sobre las secciones de pasillo con agujeros: no te pares, ¡ya que de los agujeros salen pinchos! Guarda en la fuente siguiente y corre hacia la trampa de cuchilla giratoria cuando esté en su punto MÁS BAJO. En el último segundo, rueda por debajo de ella cuando caiga y sigue corriendo hasta que salgas de los pinchos. Esquiva el grupo siguiente de trampas y entra en una habitación larga en donde serás atacado.

La forma de vencer a tu asaltante femenino es matando primero a sus compinches. Cuando todos hayan muerto, coge sus armas y lánzalas a la mujer. Mientras se esté quitando el arma que le has lanzado, propínale algunos golpes y pronto morirá. Usa las barras para llegar a la zona más alta y matar allí a los enemigos. Usa de nuevo las barras

El jefe

## SHAHDEE

Sus ataques son muy similares a los que usó en el barco, aunque ahora ha aprendido el ataque con barrido con el que puede evitar tus intentos de bloqueo. La mejor forma de enfrentarse a ella es bloquearla cuando realice sus ataques acrobáticos; cuando parezca que ha terminado, lanzará dos ataques más: un uppercut con sus espadas y un mortífero espadazo descendente. No pares de bloquear sus ataques y contraataca rápidamente, consiguiendo hasta cuatro impactos. En el momento en que bloquee uno de tus ataques significará que está lista para atacarte de nuevo, así que vuelve a bloquearla inmediatamente. En tres puntos durante la lucha te verás en un encuentro

espada contra espada, en el que tendrás que presionar **[X]** para vencer en esas secciones en particular.



■ Bloquea los ataques acrobáticos de Shahdee, teniendo cuidado con el letal uppercut de sus espadas y el todavía más mortífero espadazo descendente.



■ En el momento en que bloquee uno de tus ataques estará lista para atacarte: éste es tu indicador para comenzar a bloquearla cuanto antes.

y salta usando la pared para llegar hasta una viga. Desde ahí salta al saliente siguiente donde puedes combatir una vez más a tu asaltante. Cuando la batalla haya terminado, salta desde el exterior de este saliente al armazón del arco que hay debajo de ti. Sube al otro lado y salta a otra plataforma, que contiene dos enemigos. Mátales y cuélgate del borde derecho de la plataforma, salta hacia atrás y deslízate cortina abajo. Cuando estés cerca de la parte inferior, salta de nuevo para llegar a un saliente que hay debajo del que tú estabas.

Ahora cruza la viga y derrota a la mujer que hay en el otro lado. Usa la viga que sobresale de la pared para saltar a otra, luego a la pared y de vuelta al saliente de arriba. Mata a la mujer y al otro enemigo que te ataca, para volver a saltar de nuevo al arco del armazón. La mujer te atacará de nuevo en esta viga, así que recházale y márchate

a agarrar la palanca que hay encima de tu cabeza (12). Ahora salta a la pared más alejada, deslízate por la cortina roja y pasa corriendo por la puerta, que ahora está abierta.

Cuando llegues al hueco, deslízate por la cortina roja antes de saltar hacia atrás para agarrar una viga justo en la parte inferior. Salta al otro lado usando las vigas y cuando llegues al suelo, ipasa rodando por la sección de pinchos si no quieres convertirte en carne picada! Ahora guarda tu partida y vete a enfrentarte de nuevo con Shahdee.





■ EL CASTILLO QUE SE  
DERRUMBA

■ ZONA DE ENTRENAMIENTO

# El castillo que se derrumba



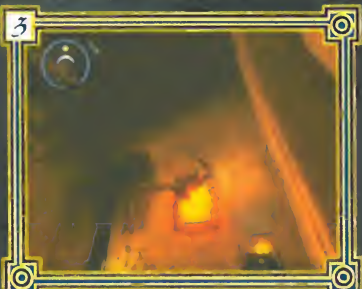
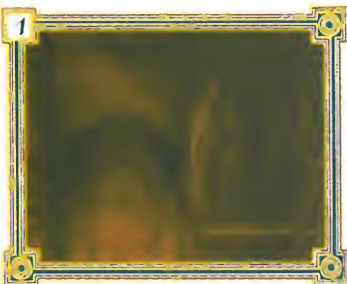
Después de la batalla con Shahdee, el castillo comenzará a caerse en pedazos. Para empezar, destruye el **cofre** y sigue las instrucciones (**SECRETO**) para mejorar tu vida. Sube al saliente y salta a la pared más alejada (**01**), luego usa la viga para balancearte hacia arriba. Salta hacia atrás de nuevo y avanza lentamente hacia la izquierda por el saliente hasta que puedas saltar hacia atrás para llegar a otra viga. Balancéate, salta a la pared de la

izquierda y rápidamente hacia atrás de nuevo para subirte a la viga de arriba. Gira, balancéate y salta para elevarte en el siguiente saliente, luego corre por la pared para llegar hasta la cuerda. Cógete a la viga y luego salta a la izquierda a la plataforma siguiente. Guarda tu partida, luego déjate caer a otra viga y salta a través del hueco. Pégate a la pared en el extremo opuesto y dirígete a la derecha, luego salta desde la pequeña viga a hacia el otro lado (**02**). Balancéate usando el poste y dirígete hacia la plataforma de arriba. Corre por la pared para agarrar la cuerda, sube hasta la parte superior y salta hacia atrás para agarrar el tirador y cerrar las puertas. Vuelve saltando a la cuerda y baja por ella, luego corre por la pared de una plataforma a

otra. Usa la cuerda para llegar a otra plataforma más, donde serás atacado. La forma más fácil con diferencia de matar a estos enemigos es retrocediendo un poco a la zona de pinchos. Corre por la pared hasta el plato de presión (**03**) que activará los pinchos matando a los enemigos. Repite este proceso un par de veces y no deberías tener problemas. Cuando esta zona esté despejada, entra en la habitación circular y corre por la pared hacia el saliente. Usa los postes en la habitación para llegar a otra habitación que hay arriba (**04**). Muévete por el saliente hasta el lado más alejado encima de la trampa de pinchos y elévate. Usa de nuevo los postes para llegar a un saliente que hay arriba y cuélgate de él: ¡no te eleves! Muévete hacia la izquierda y desde el borde, esperando a que la barra

de pinchos en movimiento esté a tu derecha. Elévate rápidamente y salta hacia el lado más alejado antes de que vuelva. Una vez más, cuélgate de este saliente y muévete a tu derecha hasta donde puedas elevarte con seguridad (**05**). Ahora corre a lo largo de la pared de la derecha cuando la sierra acabe de pasar hacia abajo. Agarra el extremo de la cuerda y salta hacia atrás para coger la cuerda en la otra pared (**06**). Una vez más, espera a que baje la sierra y balancéate en la cuerda, corriendo por la pared para pasar la sierra.

Pasa esquivando el siguiente grupo de trampas (que no son demasiado difíciles) hasta volver a la habitación desde donde empezaste, que solo ahora ha vuelto a su forma original (**07**). Pulsa los cuatro platos de presión en la pared y quédate en el medio del dibujo.



## Truco

### SECRETO

Para aumentar tu vida, acércate al monumento y presiona (**R**), para luego tirar de él hacia atrás. Abrirás las puertas que tiene detrás: dirígete adentro y baja las escaleras para encontrar un desafío de trampas. En primer lugar, rueda a través de la zona de pinchos. La siguiente trampa es un hueco con sierras circulares en cada lado. Para pasarlas, corre por la pared para atravesarlo por el lado derecho o por el izquierdo cuando las sierras HAYAN

EMPEZADO a moverse. En el otro lado, rueda rápidamente por la esquina para evitar más pinchos. La última sección consiste en dos rodillos de pinchos en movimiento. Espera hasta que el horizontal esté cerca de ti y rueda detrás de él cuando se aleje. Esto debería permitirte pasar por debajo del otro y recoger la Mejora de Vida en el lado opuesto. Vuelve sobre tus pasos por las trampas desactivadas para regresar a la habitación principal.



■ La puerta se abrirá al tirar del monumento hacia atrás.



■ Rueda para evitar los pinchos, moviéndote a derecha y a izquierda.





## Zona de entrenamiento

**D**e vuelta al presente, tienes que pasar por un corredor lleno de trampas. Rueda para evitar los pinchos y sincroniza tus movimientos para evitar las trampas de las cuchillas en movimiento **(01)**. Salta sobre el hueco y agárrate a la pared más alejada, déjate caer y usa el tutorial del poder del tiempo para ralentizarlo cuando pases por el sensor; luego atraviesa la puerta al final del corredor, mata a los enemigos que hay en el lado opuesto **(02)** y déjate caer a la zona siguiente. Después de la escena cinemática, corre por la pared derecha y cógete a la viga **(03)**. Salta a la siguiente y después sobre la cuerda. Balancéate y corre por la pared, saltando mediante

las vigas al saliente más alejado. Ahora salta usando otra viga hasta la columna en el centro **(04)**, muévete hacia la derecha y salta a la otra columna. Deslízate cortina abajo y salta de vuelta a la parte inferior. Balancéate y salta usando dos ramas para llegar a una plataforma, luego mata a los enemigos que te atacan **(05)**. La mejor forma de vencer a las mujeres atacantes es escoger un arma secundaria y lanzársela. Dirígete hacia la columna y salta entre la columna y la pared para llegar al saliente en la parte más alta de la columna. Rodéala **(06)** y salta a la viga. Salta sobre el saliente y elévate. Guarda tu partida y dirígete afuera. ¡Sal corriendo como alma que lleva el

diablo! Corre por la pared sobre el hueco **(07)** y balancéate y salta entre tres vigas. **DEBES** ser rápido o el Dahaka te atrapará!

Dentro, dirígete por el corredor y mata al enemigo **(08)**. Corre por la pared a la izquierda desde el saliente y salta al poste; sube, gira y salta a la siguiente plataforma. Pasa por la puerta y corre por la pared a la derecha **(09)** para deslizarte por la cortina roja hacia abajo. Usando la columna, sube a la plataforma del primer piso y corre por la pared sobre la entrada (ya has hecho esto anteriormente). Muévete con cuidado hacia la izquierda y baja por el otro lado. El Dahaka te volverá a perseguir **(10)**; corre por la pared sobre el hueco, llega hasta el portal y actívalo!





■ UNA MANO AMIGA  
■ MECANISMOS Y  
ENGRANAJES PARTE 1

# Una mano amiga

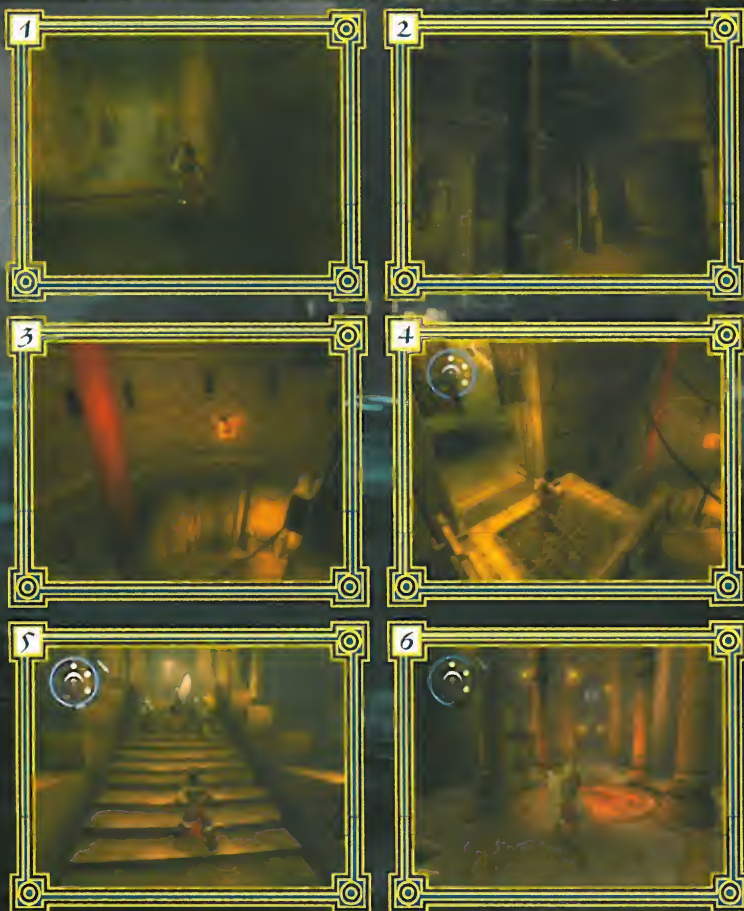
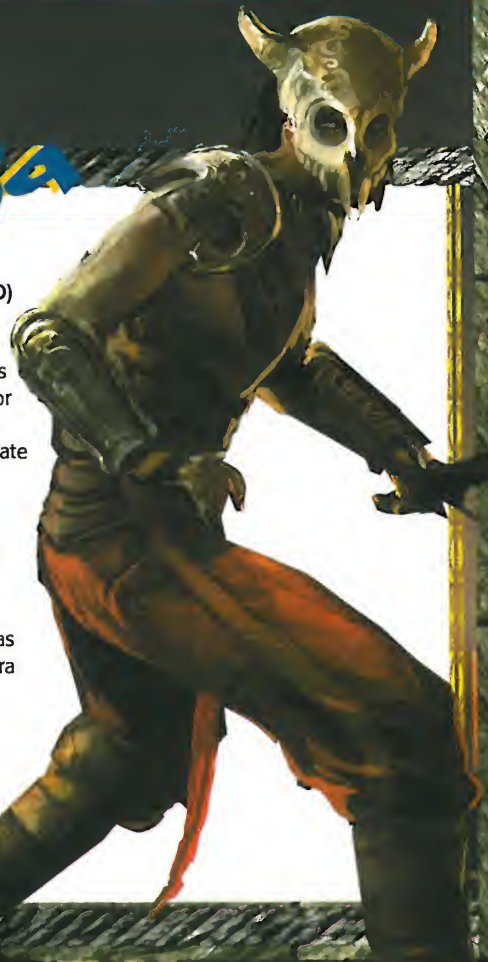
**P**ara empezar, esquivas las trampas de las cuchillas en movimiento y corre por la pared esquivando las sierras (01). ¡Ya deberías ser un maestro haciendo esto! En la siguiente habitación, sube por el poste para llegar a la plataforma (02). Rodea la plataforma, saltando por el hueco desde el saliente. Corre por la pared sobre el plato de presión (03) y pasa por la puerta abierta. Cruza el puente y sube a la izquierda de la entrada, luego corre por la pared hacia el saliente más alejado. Mata a los enemigos y pulsa el plato de presión; luego sube escaleras arriba y pulsa el segundo plato en la pared. Pasa por la puerta y corre por la pared hacia la izquierda para agarrar la cortina (04) y bajar hasta el suelo. Mata a los enemigos, sube de nuevo por el poste y vuelve sobre tus pasos, solo que

esta vez pasa por la entrada y esquivas las trampas en el corredor que hay más adelante.

Al final, lucha con el enemigo al pie de las escaleras (para ello utiliza armas de ataque a distancia) y sube por ellas, matando a los enemigos que hay arriba (si los atraes uno a uno hacia abajo será más fácil) (05). Corre por la pared evitando la trampa y salta a la pared más alejada; usa los salientes para ir a la derecha y vuelve hacia otro corredor. Mata al enemigo y corre por la pared para evitar otro par de trampas.

Verás que has vuelto a la habitación enorme en la que habías luchado anteriormente. Mata a los enemigos (06) y salta sobre el hueco. Esquivas las trampas en el corredor hasta que llegues al hueco grande en el que hay dos

trampas giratorias: mira (CRUZANDO EL VACÍO) para saber como escaparte de ellas. Una vez hayas pasado, esquivas las siguientes trampas de cuchillas, sube por la escalera y salta hacia atrás para tirar de la palanca. Suéltate de la palanca, déjate caer al suelo y corre hacia la puerta que se baja. Usa la ralentización si lo necesitas y rueda por debajo de la puerta. Acércate a la pared que tiene las velas encendidas y salta de pared en pared para llegar arriba. Sube por la escaleras, muévete a la izquierda y salta hacia el corredor. Vete hacia abajo y pasa las trampas de los bloques para entrar en la Torre Mecánica.

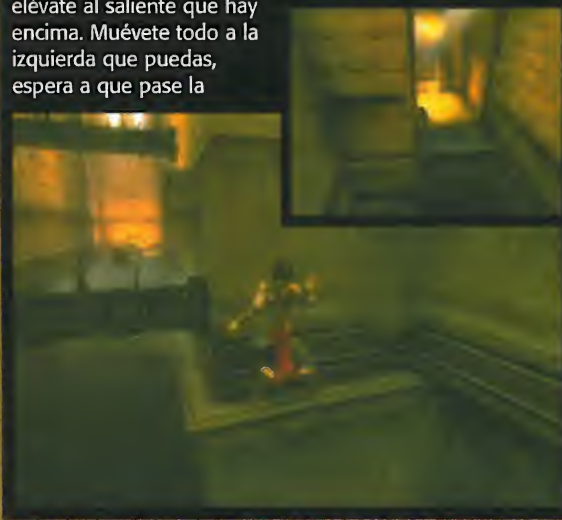


## Truco

### CRUZANDO EL VACÍO

Corre por la pared de la parte izquierda y salta hacia atrás para cogerte del saliente en la pared de la derecha. Elévate y espera hasta que se aleje de ti la trampa en movimiento; muévete con cuidado y elévate al saliente que hay encima. Muévete todo a la izquierda que puedas, espera a que pase la

trampa en movimiento y muévete a la derecha. Inmediatamente, déjate caer y muévete a la izquierda bajo la trampa de la cuchilla estacionaria, para acabar elevándote en el otro lado.



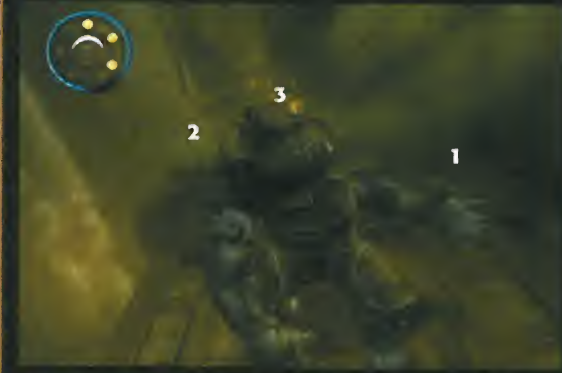




## GOLEM

Para matar al Golem usa tu velocidad y destreza. Acércate por detrás de él y ataca la parte de atrás de sus piernas hasta que se doble. Cuando esto suceda podrás subir a su espalda y golpearle en su cabeza, aunque moverá sus brazos

para derribarte. Podrás saber con qué brazo va a golpear, ya que girará la palma hacia arriba, así que muévete a su otro brazo. ¡No olvides volver atrás el tiempo si te equivocas! ¡Tras unos golpes en la cabeza, el Golem yacerá muerto!



**1** ¡Una mano girada hacia arriba indica que ataca!  
**2** Para evitar este ataque, muévete al brazo opuesto.

**3** Entretanto, ¡golpéale en la cabeza para hacerle daño! Con un poco de suerte lo derrotarás...

## PARTE 1

**E**ntra y mata a los guardias en la primera habitación **(01)**. Déjate caer desde el borde derecho de la plataforma y baja de saliente en saliente hasta llegar al que hay más abajo. Mata a un puñado de enemigos en la siguiente plataforma para despertar al **(GOLEM)**. Después, mata a los demás enemigos. Entra en el edificio y activa el interruptor para subir una plataforma. Corre por la pared hasta la plataforma y agárrate; luego elévate y rápidamente corre por la pared hasta el saliente y elévate hacia la parte superior. Guarda tu partida, camina por la viga y salta entre los brazos del molino de viento: ¡salta justo antes de que pase un brazo para atravesarlos **(02)**! Mata a los enemigos en la zona siguiente, salta al poste más cercano y luego

al que hay en el medio. Salta al poste más alejado cuando esté en su punto más bajo. Salta al siguiente y atraviesa la viga delgada cerca de la plataforma con el plato de presión en la pared **(03)**. Salta a la plataforma y mata al enemigo, pulsando después el plato de presión. Corre por la pared hasta el tablón que se mueve y pasa por él; luego salta usando la viga hasta una zona con una palanca.

Empuja la palanca en el sentido inverso a las agujas del reloj y salta al poste que se eleva. Salta a otro poste en movimiento, luego a la plataforma y mata a los enemigos. Tira de la palanca, salta al medio de la habitación y si, lo has adivinado, ¡mata a más enemigos! Sube al tablón corto en la esquina y salta al del otro lado. Muévete hacia arriba y bordeando para acabar en la plataforma y matar al

enemigo. Destroza el **cofre** y sube por la escalera, luego muévete bordeando los salientes y salta para llegar al poste. Pasa a la estructura giratoria de madera y, después de que rote, salta a la palanca en la esquina. Gira la palanca en el sentido de las agujas del reloj y salta hacia la rueda dentada de madera que comienza a girar. Ayúdate de una viga **(04)**, luego cuélgate de la rueda cuando gire 180° antes de saltar hacia atrás a otro poste. Pasa a un plato de presión en la esquina y actívalo. Corre por la pared hacia la criatura y golpéala, para saltar inmediatamente de vuelta a la plataforma que ha dado la vuelta. Cuélgate de ella cuando gire y salta a la plataforma y mata a más enemigos. En la pequeña habitación gris, destroza las vasijas y corre por la pared hacia arriba;

luego salta de vuelta para tirar de la palanca. Vete a la plataforma central **(05)** y mata los monstruos que hay allí. Baja del tablón y salta a través de los brazos del molino de viento, usando la misma táctica que antes. Salta a otro tablón y elévate dos veces, dirigiéndote luego a la izquierda: ¡busca un **cofre** secreto si continúas a la izquierda pasada la entrada al corredor! En el corredor, esquiva la trampa de cuchilla y luego la del bloque. Para pasar la trituradora, sube a la parte superior de la trampa del bloque y corre por la pared rápidamente (para realizarlo puedes ralentizar el tiempo). Esquiva las trampas restantes **(06)** y sube al saliente que hay al final para activar el plato de presión. Ralentiza el tiempo para dirigirte a la puerta abierta y activa otro plato de presión para entrar en la sección siguiente.



# Mecanismos y engranajes

## PARTE 2

**D**irígete escaleras abajo y mata a los enemigos que te atacan (01). Pulsa el plato de presión en el interruptor de la pared y ralentiza el tiempo, luego corre a la plataforma que aparece. Corre por la pared desde la parte superior para llegar a la cuerda, balancéate y corre por la pared hasta el puente. Mata a los enemigos que hay en él (02) (lo mejor es que te deshagas de ellos usando Y (x2) y luego dirígete a la derecha de la estructura central. Corre por la pared y mata a los enemigos, ralentiza el tiempo y corre por la pared pasando la rueda más rápida, saltando hacia atrás para agarrar el pilar antes de caerte. Salta entre los pilares para llegar al saliente que tiene la palanca activada y tira de ella dos veces. Corre por la pared hacia la

plataforma en movimiento mientras está en su punto más bajo (03), luego vuelve en la misma dirección desde sus puntos más altos.

Cuando llegues al hueco tendrás que saltar de una pared a otra para llegar arriba y elevarte. Busca un **(COFRE SECRETO)** antes de dirigirte hacia la derecha y a través de una habitación grande donde te enfrentarás al **(GOLEM)**.

Una vez que le hayas vencido, vete a la escalera para encontrar otro **cofre** (04). Retrocede y corre por la pared saliendo por la puerta abierta (05), golpeando al monstruo en la pared y agarrando la cuerda. Balancéate, luego corre por la pared y salta hacia atrás en el agua.

Acércate a la estructura giratoria y muévete alrededor de ella en el sentido inverso al de las agujas del

reloj, rodando bajo las barras (06).

La zona bajo la que puedes rodar alterna entre el interior y el exterior, pero no es demasiado difícil. En la plataforma central, salta y agarra la palanca para abrir otra puerta antes de poder continuar. Mata a todos los enemigos en la plataforma más lejana y luego rueda para superar las trampas de pinchos. Corre por la pared evitando la primera sierra para agarrar la cuerda y balancéate hasta que puedas correr por la pared evitando la segunda sierra.

Las trampas en el corredor siguiente son bastante fáciles de esquivar: simplemente súbete en las trampas de bloques para pasar las trituradoras. Corre por la pared evitando a las últimas trituradoras móviles para volver a la zona del Portal del Tiempo. Guarda tu partida y activa el portal.

## Truco

### SECRETO

Después de saltar entre las paredes, no vayas a la habitación principal de la derecha. Dirígete a la izquierda, mata a un monstruo y idestroza el cofre que hay al final de la plataforma!



## El jefe

### GOLEM

Para matar a todos los Golems valen las mismas tácticas, y por ahora ya has acabado con uno. Colócate a su espalda y atácale en la parte trasera de sus piernas hasta que se doble. Ahora puedes subirte a su espalda y atacarle en la cabeza, pero agitará sus brazos intentando derribarte. Puedes saber con qué mano te va a golpear porque girará la palma hacia arriba, así que muévete al otro brazo. No

olvides volver atrás en el tiempo si te equivocas, ya que este Golem es un poco más rápido.

■ Trás del Golem, ataca la parte trasera de sus piernas hasta que se doble. En ese momento podrás saltar a su espalda e ir a por su cabeza.

■ Por ahora ya has derrotado a un Golem, pero éste es un poco más rápido. Igual necesitas usar el efecto de volver atrás en el tiempo.

■ No le gusta que le aporreen la cabeza, por lo que intentará derribarte. La mano que gire palma arriba es con la que te va a atacar.



## DAHAKA

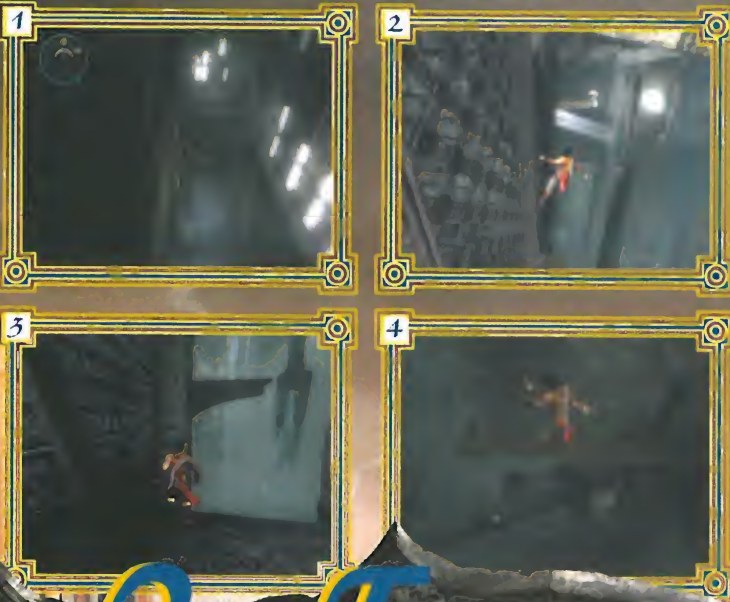
Una vez más, no intentes luchar: lo más sensato es salir de ahí lo más rápido posible! Corre hacia delante y luego por la pared derecha hacia la plataforma lejana, haciendo luego lo mismo sobre el siguiente hueco: ¡pero siempre por la pared derecha! Agarrarás una cuerda, presiona **[R]** para balancearte y suéltate con el botón **[A]**, luego corre por la pared a la última plataforma y rápidamente pasa a través de la cascada.

Una vez a salvo (solo temporalmente), pulsa el plato de presión en la pared, salta de una pared a otra y mata a los

enemigos que te esperan arriba. Salta sobre el hueco y volverá a comenzar la persecución.

Rápidamente corre por la pared derecha sobre el hueco y usa de nuevo la cuerda, soltándola inmediatamente. Dirígete hacia delante y tírate en picado hacia la cascada para volver al portal.

■ No hay tiempo que perder cuando te persiguen: párate solo un segundo y estarás en apuros. Si cometes un error, ¡vuelve atrás en el tiempo!



# La Torre Mecánica

**P**asa las trampas del corredor. Corre por la pared izquierda evitando la sierra y agarra la cuerda **[01]**. Salta hacia atrás al saliente y luego muévete hacia el final. Pasa más trampas y mata a los enemigos **[02]** (cuélgate del borde cuando las bestias exploten). Deslízate hacia abajo por la bandera roja, corre por el interior de la rueda y salta para agarrar el pilar. Salta por los pilares para llegar al saliente con la palanca y corre por la pared hasta la plataforma móvil como antes **[03]**. Desde el punto más alto, repite el proceso para llegar a la plataforma superior y matar a los enemigos. Mata a un monstruo cerca de la puerta tapiada para romperla y corre por la pared de la izquierda para agarrar la cuerda.

Salta en el agua y cúrate, luego pasa la cascada y salta a la plataforma con el enemigo. Déjate caer al tablón que hay debajo, vuelve a dejarte caer y mata al enemigo de debajo **[04]**. Salta el hueco y mata al último enemigo, para luego saltar a través de la cascada. Rueda evitando las trampas y pulsa el plato de presión para entrar en la habitación. Mata a los enemigos y sube por la escalera antes de saltar a través del agujero **[05]** y elevarte. Corre por la pared hasta el saliente mas bajo y sube, luego salta por la columna central hasta un saliente alejado. Salta de vuelta a la estructura central y repítelo hasta que estés en la parte superior. Localiza el agujero en el piso siguiente y elévate.

Corre por el pilar arriba, salta al saliente más bajo, luego salta mediante el pilar central y los salientes exteriores hasta la parte superior **[06]**. Salta al panel del sensor y vuelve inmediatamente al pilar central. Espera a que rote 180° para saltar a través de la parrilla.

Mata al primer grupo de enemigos **[07]** antes de matar a una de las bestias que hay cerca de la entrada. Salta entre las paredes hasta la parte superior y mata a los enemigos. Elévate al pilar de la derecha y salta mediante la estructura central **[08]** a una serie de salientes y elévate. Corre por la pared a otra plataforma y repite el proceso hasta llegar a la parte inferior de la escalera. Sube por ella,

mata a los enemigos y sube por las escaleras. Rompe los barriles y salta desde el saliente, luego déjate caer y muévete hacia la derecha para saltar a otra plataforma. Mata a más enemigos, baja por la escalera y cambia de lados cuando estés en ella. Salta hacia atrás a la viga y pasa por la puerta siguiente, luego corre hasta la cuerda. Balancéate y corre por la pared para acabar saltando al saliente.

Corre por la pared a la plataforma y baja por la escalera. Salta hacia arriba a la derecha y corre por la pared hacia arriba hasta otro saliente. Vete a la izquierda y salta hacia el otro lado, continuando por la pared exterior. Dirígete al centro de la plataforma y encuentra al **(DAHAKA)**.





# Mecanismos y engranajes

Corre por la pared sobre el hueco y rueda a través del agujero, luego esquiva la trampa de cuchilla. Corre por la pared derecha evitando la sierra, luego agarra la cuerda (01) y sincroniza una segunda carrera por la pared evitando a la sierra restante. Mata a los monstruos del final y pasa rodando por debajo de la rueda. Salta el hueco y mata a tres malos más (02).

Sigue adelante y descuélgate por el saliente, saltando luego entre las paredes para llegar al piso inferior. Sigue adelante y mata a más enemigos (lanzarlos al agua valdrá!).

Corre por la pared, balancéate y corre de nuevo por la pared para llegar a una zona con más enemigos que puedes matar usando el plato de presión en la

esquina, o lanzándolos por el borde. Corre de nuevo por la pared para llegar una vez más a la sala de la máquina, que ahora está funcionando. Mata a los tres enemigos que te atacan, mientras evitas las bolas de fuego que te lanza el Thrall, ipero tienes que saber que aquí hay un **(SECRETO)**! Una vez que lo tengas, dirígete a la esquina de la derecha y haz que el Thrall destruya la puerta. Guarda tu partida, corre por la pared y agarra la palanca (03).

Déjate caer y dirígete fuera, corriendo por la pared a la plataforma y elevándote. Déjate caer en la siguiente zona y ocúpate de los enemigos, permaneciendo cerca del objeto colgado en medio de la zona hasta que una bestia explosiva lo haga caer (04). Sube

por la escalera y salta al objeto colgante central, para saltar desde ahí a la plataforma en la esquina. Corre por la pared izquierda dos veces, agarra la escalera para elevarte y usa la palanca en la esquina de la habitación de arriba (05). Corre por la pared a la plataforma del medio, coordinando tu carrera para poder usar los paneles móviles de las paredes. Repite el proceso para llegar al saliente en el lado más alejado y pasa los salientes rotativos hasta un poste que hay abajo (haz la última caída en el último punto para llegar a él).

Balancéate en los postes para llegar al saliente más alejado y elévate, moviéndote después a la derecha. Salta a la barra y baja a la inferior (06), dirigiéndote luego a la plataforma. Déjate caer y mata a los enemigos. Repite tu proceso de

subir y correr por la pared para subir por la escalera y usar la palanca en la parte superior. Mata a los monstruos, corre por la pared hasta el lado más alejado y pasa los paneles de pared móviles. Usa la palanca, oríentate hacia la estructura central y corre por la pared de la derecha. Sube a la entrada (07) para encontrar otro cofre. Salta hacia la derecha y mata al malo, luego baja por la escalera.

Corre por la pared a través del hueco, cuélgate del saliente y muévete alrededor de la esquina, dejándote caer a la plataforma de abajo. Corre por la pared sobre otro hueco y destroza otro cofre. Déjate caer otro nivel para luchar con el **(THRALL)**. El suelo subirá así que dirígete a la sección mecánica, corre por la pared y salta para agarrarte de un poste. Balancéate y salta hacia arriba a



## Truco

### SECRETO

Dirígete hacia la izquierda y anima al Thrall a que te lance una bola de fuego para que puedas esquivarla y destruya la pared. Métete por el agujero. Rueda bajo las trampas, pegándote a la izquierda para que no te hagan picadillo. Llegarás a una zona donde las trampas de bloque se mezclan con las de

pinchos. Sube a las trampas de bloque y usa la altura ganada para correr por la pared evitando las trampas de pinchos. Al final del corredor conseguirás una mejora de vida. Ahoyá puedes volver a través de las trampas desactivadas hasta la habitación principal.







través de la maquinaria para llegar a la escalera y subir por ella. Salta a la palanca **(08)** y cruza el puente. Mata a los monstruos y activa la palanca en el ascensor. Dirígete hacia abajo y cruza de vuelta sobre otro puente. Pasa a través de la puerta y ralentiza el tiempo para pasar corriendo a través de los radios de la rueda de agua; luego repite el proceso y salta hacia atrás a la siguiente sección del corredor.

Baja usando tres cortinas rojas y vete escaleras abajo. Desciende de nuevo usando la misma técnica. Mata a los monstruos y salta a la escalera en la plataforma central **(09)**. Déjate caer, sube al tablón y salta a través de los brazos del molino de viento. Guarda, déjate caer y dirígete al exterior después de destrozar el **cofre** a la derecha de las escaleras **(10)**. Mata el Golem **(11)** usando el consejo que te damos para vencer al **(THRALL)** por si necesitas recordarlo. Cuando acabe la batalla, corre por la pared a la izquierda de la puerta y agarra el saliente. Sube por los salientes

hasta la parte superior y deshazte de tres enemigos. Guarda tu partida, pasa las trampas de bloque y desciende por la escalera. Salta evitando las sierras, corre por la pared y salta de vuelta para deslizarte por la cortina roja abajo. Tira de la palanca, ralentiza el tiempo para pasar por la puerta abierta y pasa las trampas de las cuchillas.

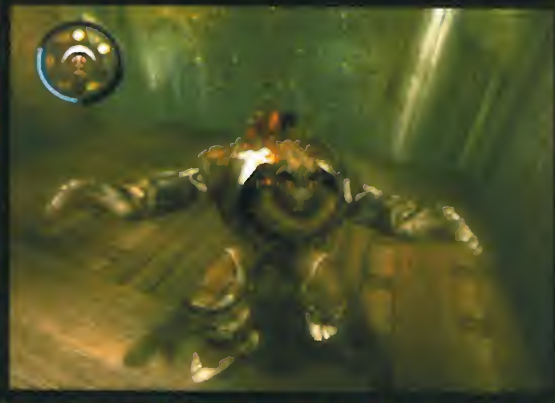
Sal por la puerta para encontrarte con la encantadora Kaileena y conseguir una nueva espada. Acércate a la palanca y púlsala dos veces para acceder a una nueva puerta. Corre por la pared y salta para llegar a la nueva serie de salientes y subir a la parte superior. Mata a los enemigos y sube por los salientes a la izquierda para encontrar otro **cofre** **(12)**. Vete abajo y sal por la puerta, golpeando el interruptor: ¡aquí también hay un **(COFRE SECRETO)**! Ralentiza el tiempo y vete por el corredor hasta encontrar la entrada a la Torre Vegetal.

## El Thrall

### THRALL

Puedes vencer al Thrall exactamente de la misma forma que a los Golems que ya te has encontrado; es decir, atacándole por detrás, subiendo luego a su espalda y golpeándole en su cabeza. Él intentará agarrarte con cualquier brazo, así que aléjate del brazo que mueva para golpearlo. Un consejo útil

es que si te cuelgas de la plataforma en la que luchas te encontrarás en el suelo y a punto de ser atacado. El Thrall no podrá acertarte, pero lo intentará, momento en el cual puedes elevarte rápidamente, moverte detrás de él y golpearle una vez más en sus tobillos. Es fácil cuando sabes cómo hacerlo...



## Truco

### COFRE SECRETO

Si te dejas caer cuando la plataforma desaparece al entrar en la torre

Vegetal, ¡accederás a un cofre oculto que contiene muchas sorpresas!





# Torre Vegetal

## PARTE 1



**M**ata a los enemigos que te atacan (01), corre por la pared a la izquierda de la entrada y agarra la escalera. Enfrentate con el enemigo y sube a la siguiente escalera, derrotando al mismo enemigo que aún no había acabado contigo. Corre por la pared a través del hueco y agarra la cuerda, para volver a correr por la pared. Una vez más, derrota al enemigo que te ha estado molestando. Corre por la pared derecha y salta al poste, balanceándote después para pasar a través de la puerta (02). Déjate caer por los salientes y mata al enemigo; luego sube por los salientes en el extremo más alejado y salta hacia atrás en un nuevo corredor. Guarda tu partida, vete al exterior y gira la palanca.

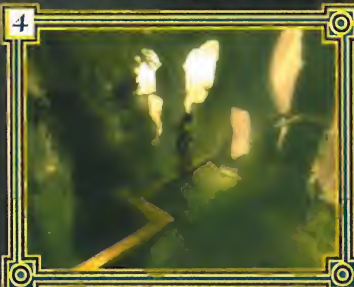
Mata al enemigo (03), sube las escaleras y mata a tres enemigos

más, además de a las siluetas (lo mejor es usar armas de ataque a distancia). Destroza el cofre oculto en la parte trasera de la zona y corre por la pared para agarrar el interruptor cerca del árbol. Ralentiza el tiempo y usa el bloque que sube este interruptor para llegar a otro saliente. Ábrete camino por los postes y salientes (04), salta y agarra la cuerda que hay contra la pared. Balanceáte y corre por la pared derecha para llegar a un saliente (mediante un poste).

Muévete alrededor de la esquina y salta de vuelta a la viga para enfrentarte al Maestro Cuervo, para lo que debes subir a la columna que hay cerca de la puerta (05). Salta al saliente en el que está el Maestro Cuervo y derrota. Corre por la pared para agarrar el interruptor, luego vuelve y cruza el puente. Empuja la caja sobre el plato de presión (06), y

vuelve al nivel inferior. Derrota de nuevo al Maestro Cuervo, pasa por la puerta que acabas de abrir, gira la palanca y dirígete a la izquierda. Salta para agarrar el saliente en la esquina y muévete alrededor. Déjate caer sobre la viga, salta a la pared y agarra la cuerda (07). Déjate caer desde la parte inferior, gira la palanca y pasa a través de la puerta. Vuelve sobre tus pasos hasta la salida, cuélgate del saliente que hay allí y muévete a la izquierda.

Déjate caer por la cortina y deslízate hasta el suelo. Mata a los enemigos, gira las tres primeras palancas 180° y la última 90° en el sentido de las agujas del reloj. Esto permitirá fluir al agua y abrirá la puerta. Pasa a través de ella y sube por los salientes hasta la parte superior. Cuando llegues al portal (08), golpea los interruptores en orden para que permanezcan encendidos (el orden siempre es aleatorio) y así activar el portal.



## Tarea

### ¡AL BORDE!

Muchos de los enemigos a los que te enfrentarás en esta sección son huesos duros de roer, pero podrás vencerlos muy rápidamente si usas tu cabeza. Intenta moverte de tal forma que queden colocados entre tú y el borde de la plataforma en la que estás luchando, con lo que podrás correr hacia ellos y presionar Y. Saltarás sobre ellos y, si pulsas de nuevo el botón, los lanzarás al vacío, ilibrándote de ellos! Por

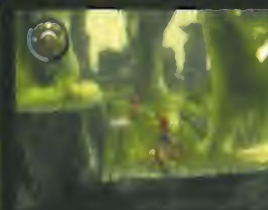
supuesto, esto implica que no podrás recoger las arenas que dejarían si los matases de la forma normal...



■ Intenta colocarte durante la batalla de tal forma que el enemigo quede situado entre tú y el borde de la plataforma.



■ No querrás caerte, pero puede suceder que el Príncipe caiga por el borde y se agarre al mismo. ¡Espera a un momento seguro y elévate!



■ Pulsa dos veces el botón Y para agarrar a tu objetivo, saltar sobre su cabeza y lanzarle a su muerte!





## TRAMPAS DE BLOQUES

**1** Corre por la pared izquierda, hasta justo antes de que el bloque aparezca.  
**2** Rápidamente muévete un poco a la derecha en el primer bloque y salta hacia el segundo.

**3** Repite este salto para llegar al saliente más alejado; sólo así lo conseguirás.  
**4** ¡Elévate en el lado más alejado para completar este desafío de los bloques!



## Torre Vegetal

## PARTE 2



Avanza y mata a los enemigos, luego déjate caer por los salientes hasta la parte inferior donde puedes matar a otro par **(01)**. Sube a la roca que hay a tu izquierda, corre por la pared hacia arriba y salta al saliente cubierto de hierba. Salta al siguiente, y repítelo una vez más **(02)**. Sigue por éste todo el camino y luego salta al saliente.

Mata al enemigo, descuélgate del otro lado del saliente **(03)** y dirígete hacia la derecha. Elévate y muévete hacia una nueva plataforma donde te esperan más enemigos. Corre por la pared hasta la rama del árbol **(04)**, salta al saliente y déjate caer a otro. Déjate caer a la viga, elévate al final y salta a otra rama que te proporciona acceso a una nueva puerta. Déjate caer por los salientes y salta a una rama.

Muévete alrededor del árbol y déjate caer a la rama en el otro lado, salta a los salientes y sube a la parte superior **(05)**. Guarda tu partida, dirígete fuera y mata a los enemigos.

Déjate caer al saliente de abajo, muévete hacia la derecha y salta a otro saliente. Líbrate de los enemigos que te atacan. Sube por los salientes y muévete hacia la izquierda hasta que puedas subir de nuevo para llegar a la parte superior **(06)**. En el puente roto, corre por la pared izquierda y salta hacia atrás para agarrarte del saliente **(07)**. Sube y derrota a los enemigos que hay allí, sube por la roca y salta a un saliente; luego salta hacia atrás para agarrarte del árbol. Salta a la rama cercana **(08)**, y balancéate para llegar a otro

saliente. Salta al saliente en la siguiente plataforma y muévete alrededor hasta dejarte caer.

Salta a la rama siguiente **(09)** y balancéate a la plataforma, antes de volver a balancearte en una rama más alta para alcanzar otra plataforma. Mata a los enemigos y corre por la pared izquierda para llegar a otro saliente. Guarda y agárrate a la parte superior de la pared que hay junto a la fuente. Salta al árbol y luego al siguiente. Salta alrededor de los troncos **(10)** hasta que puedas llegar a una rama, y súbete a la plataforma a la que está unida.

Mata al enemigo, corre por la pared izquierda a otro saliente. Muévete a la izquierda y elévate, luego pasa por la puerta. Supera las **(TRAMPAS DE BLOQUES)** para completar esta sección.

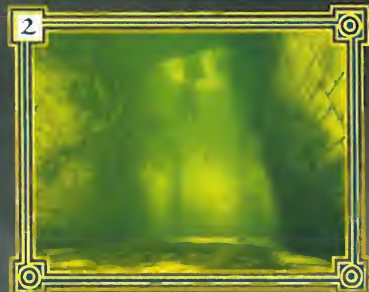




■ TORRE VEGETAL PARTE 3  
■ EL JARDÍN DEL AGUA

# Torre Vegetal

## PARTE 3



hora tienes que hacer un salto coordinado desde aquí pasando la trituradora para agarrarte del poste en la plataforma. Pasa por la puerta y acaba con los enemigos que hay allí, salta al poste siguiente y de nuevo a la plataforma que hay delante. Corre por la pared a otra plataforma y luego salta mediante el poste a la puerta en el lado más alejado **(01)**. Mata a todos los enemigos y haz una salida rápida.

Corre por la pared derecha, salta al árbol en medio del patio y luego al siguiente árbol. Si quieres, aquí puedes conseguir un **(COFRE SECRETO)**. Después, salta al poste horizontal: ten cuidado de no hacer esto desde demasiado alto, iya que de lo contrario volarás por encima de su

parte superior! Desde la derecha de este poste, balancéate hacia el árbol y agárralo, para luego saltar hacia atrás para agarrarte del saliente. Elévate y salta mediante el poste para encontrar al **(DAHAKA)**. Una vez que hayas conseguido escapar de sus garras, activa de nuevo el Portal del Tiempo.

Sal de la entrada y mata a los dos enemigos antes de continuar por el corredor. Sube por las escaleras **(02)** y mata al enemigo, luego corre por la pared hasta el saliente más alejado mediante la cuerda en la pared derecha. Gira a la derecha, otra vez a la derecha y salta mediante los postes **(03)** para llegar a la plataforma más alejada, matando a los enemigos que la guardan. Pasa por las

puertas y sigue el corredor, tirando de la palanca al final y pasando por las puertas. Sigue el corredor hacia el exterior, luego vete a la derecha a la plataforma y corre por la pared izquierda evitando las sierras. En el siguiente corredor, corre por la pared izquierda para llegar a una zona segura en la que puedes guardar antes de entrar en el patio.

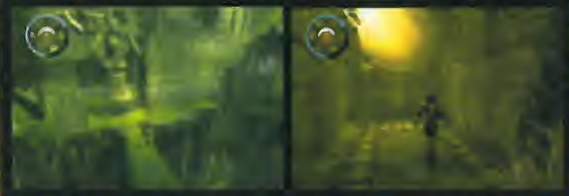


### DAHAKA

Después de que te lance a un saliente, corre por la pared desde allí hasta la escalera. Desde ese punto, deslízate un poco hacia abajo y salta hacia atrás para agarrarte de una barra. Salta inmediatamente a la siguiente y a la plataforma. Corre a la derecha y corre por la pared sobre el hueco y por la puerta. Dentro, corre por la pared izquierda para llegar a la plataforma de la esquina y de nuevo por la pared izquierda para llegar a otra puerta. Sal afuera y desde el siguiente saliente corre por la pared a la escalera y deslízate hasta

la parte inferior. Aquí, corre por la pared izquierda y muévete a la derecha para elevarte.

Ahora sigue el corredor, destrozando los barriles que encuentres en tu camino, hasta que llegues a un puente. Vete a la izquierda hasta una pared rota, corre por la pared para agarrar una cuerda que cruza a mitad de camino. Suéltala y continúa a una nueva zona. Deslízate hasta la parte inferior, igira y corre como alma que lleva el diablo para pasar a través de la entrada cubierta de agua al portal!



### COFRE SECRETO

Desde la parte superior del segundo árbol en el patio, gira y salta al poste, que encontrarás justo delante tuyo. Desde la parte superior, salta al

saliente y elévate. Entra dentro, mata a los enemigos, elévate y idestroza el cofre! Ahora vuelve sobre tus pasos y regresa al árbol.





# El Jardín del Agua

**M**ata a los enemigos, luego gira la esquina y sube por la escalera, salta a otra y asciende y mata al Maestro Cuervo. Corre por la pared derecha para luego balancearte mediante una cuerda hacia el lado más alejado (01). Dirígete a la derecha y balancéate mediante los postes a la plataforma en la que están los enemigos (02). Mátales y dirígete a la izquierda. Vuelve sobre tus pasos desde mucho antes, usando las cornisas y corriendo por la pared evitando las sierras para llegar a una entrada encima de la que sales. Corre por la pared evitando otra sierra y salta hacia atrás a un saliente. Sigue adelante para llegar al patio (03).

Mata a todos los enemigos en las inmediaciones y destroza el cofre (04), luego gira 180° el

interruptor que hay en medio de la habitación. Sube al pilar que ha rotado y salta desde ahí al poste. Después salta al saliente en la pared exterior, muévete a la izquierda y déjate caer. Corre por la pared usando una cuerda para llegar al siguiente saliente y allí gira la palanca 90° en el sentido de las agujas del reloj (05). Salta al pilar que ha rotado y luego a la plataforma exterior. Dirígete a la izquierda y salta mediante otro pilar a otro interruptor. Rota éste 180° y corre por la pared a través del hueco mediante la cuerda. Muévete a la izquierda y salta hacia atrás al poste delgado. Salta a la izquierda al pilar siguiente y cruza para rodar por debajo de la puerta (después de destrozar el cofre (06)). Rota 180° la palanca que hay aquí para hacer que fluya el agua (07) y recoge la (MEJORA

DE VIDA), para luego volver a la anterior palanca que rotaste. Gírala 180° de nuevo y continúa volviendo hacia atrás. Vuelve al primer pilar al que subiste y déjate caer al suelo, matando los enemigos que haya. Ahora dirígete a la primera palanca de la que tiraste y gírala de nuevo 180° para abrir una nueva puerta. Pasa por ella y corre por la pared hacia la plataforma más alejada. Ahora tendrás que volver sobre tus pasos desde la primera parte del nivel, ipero ten cuidado porque te esperan muchos enemigos! Tras haber vuelto a la entrada debajo de la que te llevó a la zona aguada que acabas de dejar, sube por la escalera para tirar de la palanca (08), y luego rueda bajo la puerta justo antes de que se cierre.

Vuelve mediante los postes a la sección central y aniquila a los enemigos, luego corre por la pared desde el extremo más alejado de esta plataforma y usa la cuerda para llegar a otra (09). Mata al guardia que hay allí y pulsa el plato de presión (una vez que hayas roto el cofre). Después de esto dirígete rápidamente a la nueva plataforma y salta en ella, para luego correr pared arriba y saltar hacia atrás para agarrarte al poste (10). Dirígete a la derecha y salta al saliente, recórrelo hasta descender por la escalera. Salta a la plataforma siguiente y descende, mata al Maestro Cuervo. Desciende por OTRA escalera y dirígete a la entrada. Sube por los salientes al final para continuar y entrar en la siguiente zona.



**Truco**

En la habitación donde giraste la palanca para activar el agua, sube por los lados de las paredes. Luego deberías correr por el

corredor que hay detrás, teniendo cuidado y evitando las trampas rodantes. Al final, serás recompensado con una mejora de vida.



- LA HABITACIÓN DEL TRONO
- EL LARGO CAMINO A CASA
- LA PRISIÓN

## La Habitación del Trono

**R**ueda bajo las cuchillas y entra en la habitación de acceso de antes. Salta a través de ella y dirígete hacia abajo a la plataforma central (01) para activar una visita del Dahaka: no te preocupes, no te hará daño. Después de la escena cinemática, salta al corredor que tomó el Dahaka (02) y esquivas las

trampas. Corre por la pared izquierda y salta para agarrar el saliente en la pared de la derecha. Usa los salientes para coordinar tu movimiento para pasar las trampas (03). Al final del túnel, tira del interruptor para acceder a la Habitación del Trono (04). ¡Guarda tu partida y sigue a Kaileena para luchar contra ella!



## El jefe

### KAILEENA

Lo mejor es alejarse de ella rodando para atacarla a distancia. Sigue moviéndote hasta que estés fuera de su alcance antes de atacarla y es posible que llegues al primer choque de espadas sin perder energía.

Después de un rato, chocaréis espadas, por lo que presiona **X** con furia para ganarlo. A continuación, ella invocará a dos criaturas para que la ayuden. La mejor forma de machacarles es utilizar un poder especial presionando **R** y **L**; esto debería valer para acabar con ellos. Vuelve a Kaileena, usando las mismas tácticas que antes. Ahora es más rápida, por lo que igual necesitas usar **R** para bloquear. Sus movimientos cortarán tu guardia, por lo que no estés parado luchando: bloquea si lo necesitas, pero luego aléjate rodando

rápidamente. Usa las armas que han dejado sus ayudantes si puedes recogerlas y busca cofres por el exterior de la habitación. Usa las vasijas que contienen arenas y los armarios de armas.

Después de una escena cinemática ella vuelve hacia ti: continúa usando las tácticas habituales. Invocará a dos ayudantes más de los que tendrás que ocuparte (usando las arenas del tiempo si aún te quedan) y luego concéntrate en acabar con ella mientras te mantienes a una distancia prudencial!



## El largo camino a casa

**E**l mejor consejo: ¡corre! Dirígete a la derecha en la puerta (01) y salta sobre el hueco, para luego correr por la pared izquierda. El corredor gira a la derecha, por lo que corre de nuevo por la pared izquierda y déjate caer. Gira a la izquierda y corre por la pared derecha para agarrarte a un poste. En este punto, no presiones en ninguna dirección ya que cambian los ángulos de cámara y la situación se pone confusa. En lugar de eso, mantén presionado **R** y presiona **A** tan pronto como puedas para saltar de

poste en poste a través del hueco. Realiza otra carrera por la pared, agarra la cuerda y suéltala para saltar a la bandera roja (02). Ahora descubrirás el monumental error que el Príncipe acaba de cometer...

Cuando termine la escena cinemática, sigue adelante para ser perseguido de nuevo. Gira a la izquierda y corre por la pared derecha (03). Salta a la plataforma, corre pasando los barriles y sube por la pared y salta para agarrarte a la barra. Balancéate desde las barras para llegar a la plataforma

más alta, luego corre por la pared de la derecha y salta a la plataforma de la izquierda. Corre hacia el hueco, salta para agarrar la barra y balancéate a través de la cascada. ¡Guau! ¡Pero todavía no se ha terminado!

Salta a la izquierda hacia la plataforma, tira de la palanca y déjate caer. Destroza el cofre en esta habitación si quieres (04), corre escaleras arriba y vete a la derecha. Corre por la pared sobre el hueco y pasa los barriles, luego corre por la pared izquierda y agárrate a la barra de la derecha. ►►







Balancéate en las barras hasta una plataforma, salta sobre el hueco y gira a la derecha. Salta al siguiente hueco para agarrar la barra y luego balancéate para llegar a la cascada.

Cógete al saliente a la derecha del Príncipe y muévete por él. Tira de la palanca para subir la tumba (05), y luego déjate caer y gira a la derecha. Salta el hueco, rueda por


debajo de los escombros y luego corre por la pared hasta una cuerda. Desde allí, suéltate y corre por la pared hasta una barra, luego balancéate para llegar a la plataforma. Gira a la izquierda y dirígete a la pared llena de tentáculos. Salta de una pared a otra hasta la parte superior y rueda por debajo de más escombros.

Repite de nuevo la hazaña de saltar por las paredes, corre por la pared hasta la cuerda y luego a la barra. Balancéate de las barras a la plataforma, luego salta el hueco y corre por la pared hasta la cortina. Corre hacia la derecha, rueda por debajo de los ladrillos, realiza una carrera por la pared y salta a la plataforma. Rueda bajo más

escombros y balancéate a través de la cascada (06). Corre por la pared izquierda, agárrate a un saliente y muévete a la izquierda.

Tira de la palanca en la roca para caer al suelo y luego sube a los salientes en el pilar del centro de la sala. En la parte superior, salta hacia la barra y balancéate a través de la cascada.

## La Prisión

 Golpea el **cofre**, dirígete a la derecha y corre por la pared hasta la viga. Salta a la zona siguiente y mata a los enemigos (lo mejor es echarles de la plataforma). Corre por la pared otra vez hasta la viga siguiente y repite el proceso (01). Descuélgate del saliente y camina hasta la siguiente viga, saltando para llegar a otra. Salta otra vez, mata a los enemigos y agárrate de la escalera de la izquierda. Sube por las escaleras, salta a un saliente y muévete a la entrada. En la siguiente zona, sigue el corredor: intenta pasar corriendo por delante de los enemigos, ya que tu daga no vale! Dirígete a la izquierda en la viga, luego salta cuando te ataque una asesina y

dale un tajo para eliminarla. Dirígete a la derecha y a lo largo de la viga, derrota a un enemigo y dirígete a la plataforma. Salta al lado más alejado mediante la viga y luego corre por la pared hacia la asesina, dándole un tajo para eliminarla. Corre por la pared hasta la cortina y deslízate hacia abajo para conseguir tu espada: ¡aparecerá el Dahaka! Corre escaleras abajo, vete a la izquierda y corre por la pared sobre el hueco. Pasa los barriles, gira a la derecha, vete escaleras abajo y corre por la pared hacia el portal (02).

Activa el portal y luego vuelve, dirigiéndote escaleras arriba y corriendo por la pared sobre el

hueco. En la trampa, descuélgate por el saliente y salta al bloque cuando los pinchos estén arriba. Elévate y salta al lado más alejado; entra en la sala.

Coge la Espada Escorpión y mata a las oleadas de enemigos, dirigiéndote luego por el corredor. Ábrete paso para tirar de la palanca en la sala. Mata más enemigos y golpea el **cofre**, luego pon la jaula sobre el plato (03) y pasa a través de la puerta que se ha abierto. Desciende por la escalera y mata más enemigos, luego pasa las trampas y entra en la habitación que hay al final. Gira la palanca y mata a los guardias, para luego entrar en la última sala de la derecha. Pulsa el plato y ralentiza el tiempo para pasar por la puerta, mata más enemigos, pulsa otra

palanca y vete por el corredor. Salta pared arriba hasta la parte superior y lucha con el Golem. Entra en la sala de la que vino y sube por la escalera, luego golpea el **cofre** y el plato de presión en la parte superior. Mata a los enemigos en la sala siguiente y luego golpea las dos secciones de pared. Pulsa el plato de presión en una y ralentiza el tiempo para pasar corriendo por la otra y pasar a través de la parte trasera. ¡Avanza por un corredor traicionero y lleno de trampas para encontrar otra mejora de vida! Vuelve y vete por el extremo más alejado hasta el final del corredor. Corre por la pared arriba y salta para agarrar la viga (04). Usa las vigas y los bordes de la pared para llegar a la parte superior de la sala, donde puedes guardar la partida.





■ UN TRONO Y UNA MÁSCARA  
■ UNA SEGUNDA  
OPORTUNIDAD



## Un Trono y una Mascara

**C**orre por la pared y salta a la viga, luego salta mediante la pared más alejada y vuelve de nuevo para llegar a la viga que hay encima **[01]**; repite este proceso hasta la parte superior. Acaba con algunas oleadas de enemigos y gira la palanca en el segundo hueco de la sala para acceder a una nueva zona. Mata a los enemigos, luego tira de la palanca y entra en el modo de movimiento ralentizado. Vuelve a la sala anterior tirando de la palanca en el nicho y pasa por la puerta que se abre de forma temporal **[02]**. Sube por la escalera, mata a los enemigos y avanza por los pasillos, matando a los enemigos que llegan. Al final, saca las librerías y salta entre ellas hasta la parte superior. Corre por la pared hasta el poste y desde ahí, balancéate a la viga. Salta hacia otra y luego a un poste. Balancéate para agarrar los salientes de la pared y elévate en una viga. Sigue recto **[03]** y déjate caer al final en una zona con un **cofre**. Desde el otro lado de la entrada a esta zona, usa los salientes y salta a otra sin suelo. Ocupate del asesino, salta a la zona siguiente y luego a otra viga que contiene un enemigo. Salta el hueco

hasta la plataforma siguiente, para luego saltar mediante las vigas hasta que puedas dejarte caer y guardar.

Corre por la pared sobre el hueco, matando al enemigo, para luego volver a correr por la pared y matar al monstruo. Rompe la puerta y, desde la estructura central, salta a través de los brazos del molino. Dirígete hacia la derecha y déjate caer, para luego matar al Golem **[04]**. Sube por los salientes en la estructura a la izquierda y mata a los enemigos en la parte superior. Sigue el corredor y desciende por la escalera. Corre por la pared hasta la bandera, deslízate hacia abajo y tira de la palanca. Usa la ralentización para pasar por la puerta y luego rueda para atravesar las cuchillas.

Salta a la plataforma y luego a la izquierda hasta el **cofre** para volver después. Desciende al centro de la sala y mata a los enemigos. Salta el hueco y vete por el corredor, esquivando las trampas. Al final, tira de la palanca y rueda bajo la puerta. En la entrada a la sala del trono, vete a la izquierda y corre por la pared a la plataforma antes de saltar el hueco. Después de la escena cinemática **[05]**, rompe los **cofres**

cofres en la sala, destruye el trono y activa la cámara del tiempo.

Cuando salgas, acaba con los monstruos y sube por el acantilado a la izquierda. Corre por la pared a las siguientes plataformas golpeando por el camino al monstruo que está junto a la pared **[06]** y luego salta hacia atrás. Corre pared arriba hacia el saliente, luego muévete a la izquierda, sube hacia arriba y salta hacia atrás a la plataforma. Déjate caer al foso y sube usando el saliente. Salta a la plataforma, mata a los enemigos y salta hacia el lado más alejado, donde podrás guardar. Rueda por debajo de la puerta, mata a los monstruos y salta al lado más alejado, luego corre por la pared sobre el hueco. Pulsa el interruptor, salta a la plataforma y corre por la pared, luego salta al poste. En la parte superior, corre por la pared hasta la viga y luego salta al poste. Salta al interruptor, luego vuelve y dirígete a la nueva plataforma. Aquí tienes que saltar a un poste, luego mediante el interruptor a otro y a la plataforma. Corre por la pared hacia la viga que hay en la esquina y luego salta al interruptor y vuelve. Ahora dirígete por el saliente, salta a

la plataforma y corre por la pared hasta la esquina. Balancéate a la pared mediante el poste, luego salta a la bandera roja y deslízate hacia abajo, saltando hacia atrás cuando llegues. Mata a los monstruos y destruye la pared **[07]**, atraviesa el foso. Corre por la pared, agárrate al saliente y pasa por la entrada. Baja por la bandera y acércate a la máscara para convertirte en el Espectro de las Arenas.

Mata a los monstruos y corre pared arriba para saltar al poste, balancearte para pasar al otro lado y luego saltar mediante la pared a la columna. Salta al saliente y dirígete a la derecha, luego salta a la viga, sigue adelante y agáchate bajo las trampas de cuchillas. Corre por la pared sobre el hueco y salta de vuelta al saliente, para luego esquivar la trampa de la cuchilla giratoria ralentizando el tiempo. Después, cuélgate y muévete a la derecha hasta una viga **[08]**, luego salta y cuélgate de la siguiente evitando la sierra. Cuando haya pasado, salta al final de la zona y muévete a la derecha, para luego elevarte. ¡Pasa en zigzag a través de las siguientes trampas de cuchillas y entra por el portal!







# Una segunda oportunidad

**D**espués de activar el portal, vuelve sobre tus pasos pasando las sierras **[01]**, ilo que significa que tienes que ser rápido en las vigas! Descuélgate por el saliente y muévete hacia la derecha para evitar la trampa en movimiento, pasando luego a ralentizar. Elévate a los salientes y esquivas las vigas en movimiento, dejándote caer para evitar la superior, luego elevándote para evitar la inferior y dejándote caer de nuevo cuando vuelva la superior **[02]**, moviéndote a la izquierda todo el tiempo. Rueda bajo las trituradoras y salta a través del hueco **[03]**, y guarda tu partida. Salta a la plataforma donde te enfrentarás a **(EL GRIFO)**. Cuando le hayas vencido, salta hacia la puerta cerrada **[04]**. Sube por el pilar de la derecha y luego muévete afuera de la puerta, para luego saltar por la pared a la parte superior. Agárrate del saliente de la izquierda, muévete alrededor **[05]** y salta para llegar a la parte más alejada de la unidad de la puerta grande (ya has hecho antes esta sección).

En la puerta más lejana, corre por la pared y salta mediante el poste a la bandera **[06]**, luego de vuelta al otro poste en la parte inferior y de nuevo a otra bandera. Deslízate hacia abajo por ésta para agarrarte del saliente. Dirígete a la zona siguiente y usa la ralentización en las carreras por las paredes para esquivar el siguiente conjunto de trampas. Puedes evitar la última trampa corriendo por la pared hacia arriba cerca de cualquiera de los pilares y saltando hacia atrás sobre él. Ya has llegado a la siguiente zona.

## EL GRIFO

El Grifo puede parecer un oponente difícil, pero de hecho tiene muy poco que ofrecer. Te verás tentado a usar **R** y **L** para activar un poder especial, pero no hay ninguna necesidad real de hacerlo. En lugar de eso, ponte tan cerca de él como puedas y ralentiza el tiempo usando **L**. Ahora ataca a sus patas desesperadamente, esquivando sus ataques con las garras y la cola. Intenta permanecer detrás de él y sigue usando **L** para ralentizar el tiempo hasta que eche a volar y te ataque en picado. Para

evitar estos ataques, simplemente no pares de rodar. Una vez hecho esto, repite la táctica que acabas de usar ya que tus arenas deberían de haberse rellenado. Dale tajos en modo ralentizado en sus patas traseras hasta que se marche y repita sus ataques en picado. Una vez más, no dejes de rodar para evitarle y cuando aterrice, iusa la ralentización para hacerle caer de rodillas! El Grifo tiene un ataque de onda expansiva pero, si estás cerca y eres rápido, no podrá usarlo.







## Aventuras de un Espectro de las Arenas

### PARTE 1

**C**ruza al saliente y baja para conseguir el **cofre**, luego sube a través de la reja, mata a los enemigos y dirígete a la derecha para encontrar un punto de guardado. Sube de nuevo y corre por la pared pasando las sierras para llegar a la parte exterior de la zona: ¡ya deberías conocer esta zona de memoria! Corre por la pared y muévete hacia atrás para llegar a la puerta de debajo, la que usaste para entrar **(01)**. Mata al guardia y entra, luego mata a dos más y usa los postes para volver a la sección central. Mata a los

enemigos que hay allí, luego usa el interruptor en la pared en la plataforma lejana para sacar la sección de pared que usarás para llegar a la escalera. Deberías recordar qué hacer aquí **(02)**, dirígete por el corredor donde se cae el suelo para observar una conversación entre Kaileena y Shadhee. Después de la escena cinemática, haz todo el camino de vuelta al portal y actívalo (está bajando el corredor en el medio según miras desde la plataforma en los jardines). Tras dejar la sala, el Dahaka te lanzará a un foso.

Sigue el corredor evitando las trampas **(03)** (¡bebe agua si lo necesitas! **(04)**) luego corre por la pared a través del hueco **(05)** (acabando con un enemigo por el camino) y mata a los guardias en el lado más alejado. Corre por la pared derecha para llegar a la plataforma y repite el proceso para llegar hasta una bandera. Deslízate hacia abajo y salta hacia atrás a otra plataforma, luego salta a la plataforma central y mata a los guardias **(06)**. Sube a la plataforma pequeña a la derecha de ésta y salta por la pared a la parte superior, luego muévete a la

izquierda y sube a la viga. Mata al enemigo que te ataca y luego agárrate del saliente en el pilar. Salta a la derecha y balancéate mediante una rama **(07)** hacia otro saliente. Dirígete a la izquierda y salta hacia atrás a otra plataforma. Sube en la caja y corre pared arriba, saltando en la pared para llegar a la zona de arriba y matar a los guardias. Pulsa el plato y usa la ralentización para pasar por la puerta. Sube por los salientes, corre por la pared, luego sube y muévete para llegar a un corredor lleno de trampas **(08)**. Pasa por él y activa el portal.



## Aventuras de un Espectro de las Arenas

### PARTE 2

**C**orre entre las trituradoras que se mueven amenazadoramente arriba y abajo en el corredor delante de ti (¡usa la ralentización! **(01)**) y luego corre por la pared hasta la cuerda de la derecha. Sube por ella y espera hasta que termines de balancearte, para luego saltar a la

otra cuerda en el lado más alejado. Coge un poco de impulso ya que esta cuerda está oscilando y continúa cruzando el hueco. Baja del saliente para esquivar la trituradora en movimiento **(02)**, luego elévate rápidamente, salta atrás y déjate caer para evitarlo de nuevo. Muévete y déjate caer a la

barra, luego déjate caer de nuevo y agarra la barra inferior. Salta a la pared para agarrar el saliente, luego muévete a lo largo del mismo y déjate caer **(03)**. Salta a la barra y déjate caer dos veces para llegar ileso al piso de la zona. Sal y dirígete a la izquierda para llegar a otra plataforma **(04)**. Atraviesa esta ➤







zona, matando a los asesinos gimnastas que te atacan por el camino. Pula el plato de presión y gira a tu derecha **(05)**.

Cuando el juego se reinicie tras la escena cinemática, dirígete por

el corredor y corre por la pared sobre las trampas variadas. Corre hasta la cuerda, salta a la otra y usa tu habilidad para ralentizar el tiempo y ayudar al Príncipe a evitar las mortíferas sierras. Corre de

nuevo por la pared y rueda bajo otra trampa (una vez más, usar la ralentización puede ser una técnica útil si tienes problemas), luego pasa dos sierras más para llegar sano y salvo a la plataforma. Como

probablemente estés un poco bajo de energía, echa un buen trago de la fuente (y guarda tu partida si es necesario) antes de rodar a través del agujero en la pared y empezar la siguiente sección.

## Aventuras de un Espectro de las Arenas

### PARTE 3

**A**taca a los monstruos que avanzan y uno destruirá la pared. Déjate caer por la bandera y salta hacia atrás a la barra. Activa la ralentización y balancéate hacia el pilar. Gira rápidamente y salta a los dos pilares siguientes, luego baja a la plataforma y mata a los guardias **(01)**. Corre por la pared y salta a la rama, gira y balancéate a la parte superior de la pared. Corre por la pared mediante una cuerda hasta la bandera, para luego saltar hacia atrás cerca de su parte inferior y agarrarte a una rama. Balancéate a otra, luego salta por la pared a la parte superior y mata a los

enemigos. ¡La sección siguiente es una faena! Cuélgate del saliente y deslízate hacia abajo por la bandera, luego salta hacia atrás para agarrar un poste. Balancéate alrededor de él y suéltate para saltar a la estructura, saltando desde aquí a otra **(02)**. Balancéate una vez y suéltate para llegar al pilar alto de madera, luego muévete y salta al siguiente. Repite el proceso y desde el último pilar salta a la plataforma. Comenzará a derrumbarse, así que sal corriendo (ralentizar aquí es una buena idea). Corre a toda velocidad por las plataformas que se caen, luego corre por la pared y balancéate mediante el poste hasta otro. En el

siguiente, corre pared arriba y salta para agarrar la plataforma, luego corre de nuevo por la pared, acabando con un enemigo por el camino y golpeando el **cofre** en el lado más alejado. ¡Atraviesa la pared!

Ahora usa la ralentización para correr por la pared izquierda y golpear al enemigo, rueda bajo la cuchilla y salta por la pared hasta la parte superior, comenzando por correr por pared derecha arriba en modo ralentizado mientras las cuchillas están en su punto más bajo en la pared izquierda. En la parte superior, usa la ralentización para correr entre las sierras, corre por la pared izquierda y salta al saliente de la derecha. Muévete por

él y luego ralentiza el tiempo. Cuando ambas sierras estén a tu derecha, elévate, salta hacia atrás y déjate caer **(03)**. Muévete al final del foso y elévate.

Después de la escena cinemática, vuelve atrás si quieres el cofre, usando los pilares para llegar al lado más alejado **(04)** y guarda. Corre por la pared izquierda entre las trituradoras y salta sobre el hueco. Mata a los enemigos en la siguiente sala y rueda bajo las cuchillas en el corredor que hay más allá. Al final, déjate caer por los salientes hasta el suelo. Sincroniza tu siguiente carrera por la pared entre las trituradoras y sierras, para luego seguir adelante y entrar en la forja.





- LA FORJA
- VUELTA A LA PRISIÓN
- DESTINOS REFLEJADOS



# La Forja

## EL PUZZLE DE LA FORJA

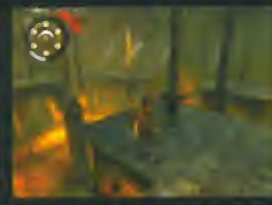
**M**ata a los enemigos y sube por la escalera. Necesitas girar todos los tiradores para que estén en las posiciones indicadas en **(EL PUZZLE DE LA FORJA)**. Corre pared arriba hacia la nueva entrada **(01)** y elévate. Espera hasta que las cuchillas se hayan ido, luego corre por la pared izquierda y salta hacia el corredor en la derecha antes de que vuelva a aparecer (quizás quieras ralentizar el tiempo para hacer esto). Luego permanece orientado hacia los puntales en el siguiente corredor, apartado de la

tritadora

**(02)**. Cuando la trituradora llegue a su punto más cercano a ti, corre pared arriba y salta para pasarla, para luego correr hacia la escalera. Sube por ella, ralentiza el tiempo y salta al saliente con dos sierras. Tras esquivarlas **(03)**, muévete hacia la derecha y ralentiza el tiempo para subir al saliente superior mientras las otras sierras están a tu izquierda. Salta hacia atrás a otra plataforma y elévate. Gira la palanca en el sentido de las agujas del reloj **(04)** para acceder a la Prisión.

Comenzando desde la plataforma donde se vierte la lava, gira los tiradores en el sentido de las agujas del reloj hasta que la tubería llegue a la lava y la canalice a lo largo del siguiente cruce; sigue moviéndote

por la siguiente plataforma que emerge cerca de la lava. Completa una sección de la tubería cada vez y el hierro fundido fluirá hasta la vasija, lo que te permitirá el acceso a una nueva entrada.



# Vuelta a la Prisión

**C**orre por la pared hacia el saliente de la izquierda, salta y agarra la viga **(01)**. Elévate, ralentiza el tiempo y salta a través de las trituradoras. Déjate caer y cuélgate de la viga, luego déjate caer a la plataforma de abajo y muévete antes de que

vuelva

la trituradora! Salta hacia atrás para agarrar el saliente entre las dos sierras **(02)**. Muévete a lo largo del mismo, permaneciendo entre ellas y espera a que el hueco de arriba se alinee con el de abajo. Ahora déjate caer RÁPIDAMENTE

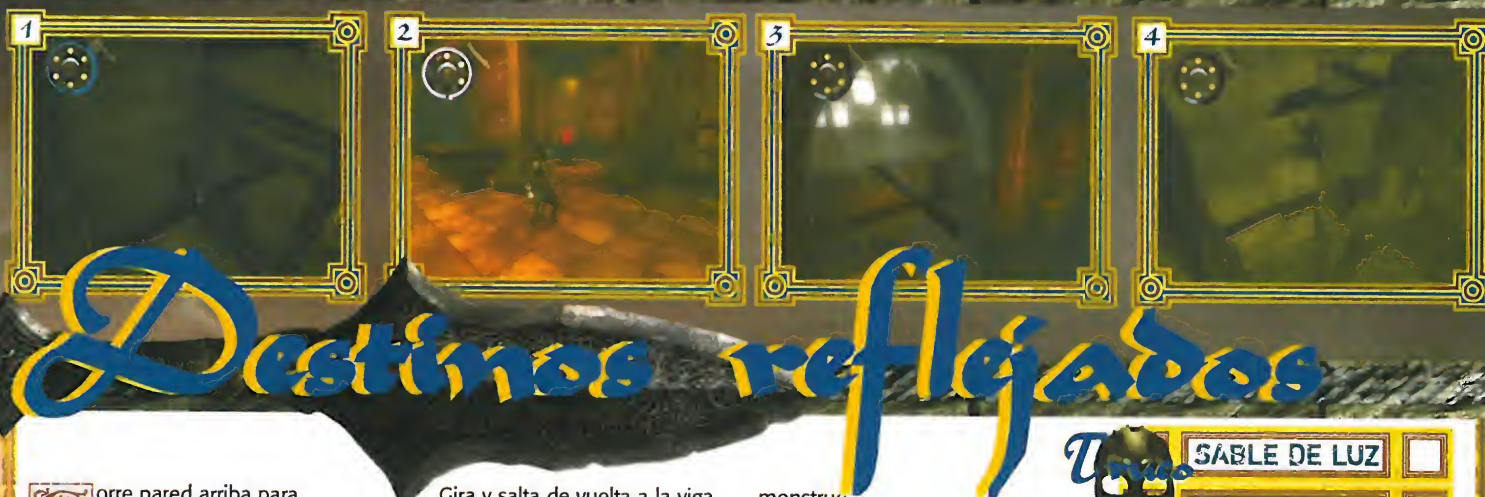
hasta la parte inferior.

En el siguiente corredor, rueda bajo las cuchillas, luego corre pared arriba por la pared más alejada y salta a la viga de arriba. Salta hacia el hueco y luego a través de él **(03)**. Déjate caer por el foso y deslízate por la cortina **(04)** antes

de matar a los enemigos en la sala siguiente. Pasa por la puerta y salta a la viga. Salta a la viga siguiente y luego mediante el saliente en la pared más alejada a la viga de arriba. Repite este proceso para llegar a la parte superior, donde podrás guardar tu partida.







**C**orre pared arriba para agarrarte de la viga, luego salta hacia y desde la pared más alejada para agarrar la viga que hay arriba. Salta hacia otra viga, otra vez hacia y desde la pared para llegar a la parte superior (01). Sube por las escaleras y mata a dos enemigos, rompe la puerta de madera y despeja la habitación de enemigos. Entra en la sala circular con una palanca (02) y tira de ella 90° en el sentido inverso a las agujas del reloj. Entra en la siguiente zona y límpiala de enemigos (quizás usando un poder especial). Tira de otra palanca y continúa, eliminando a más enemigos. Ahora tira de la palanca en la última sala y entra en modo ralentizado. Déjate caer y vuelve a la palanca en la sala circular y vuelve a abrir la zona anterior. Entra en la zona que has reabierto, rueda bajo la puerta y busca una escalera. Sube por ella y mata a los enemigos; luego vete a la derecha y atraviesa la puerta. Vete por los pasillos, matando a los enemigos. Cuando la zona esté despejada, salta por la pared entre las librerías y corre por la pared hacia el poste.

Gira y salta de vuelta a la viga y luego a la siguiente. Entra en la habitación (03), salta a los postes que salen de la pared y balancéate en ellos para agarrar el saliente de la pared. Déjate caer hasta que puedas moverte a la derecha.

Muévete a la izquierda y sube por los salientes, luego muévete a la derecha en la viga donde está el hueco (04). Vete al final del corredor y déjate caer rápidamente.

Corre por la pared izquierda para pasar dos fosos, luego salta hacia atrás y elévate (05). Corre por la pared a la viga y salta al lado más alejado, para luego elevarte. Corre escaleras arriba, luego hacia arriba por la pared más alejada y elévate en el saliente. Sigue corriendo para activar una escena cinemática, en cuyo punto se acaba la persecución. ¡Guarda inmediatamente tu partida!

Salta el hueco y mata a los enemigos en la niebla (06). En el extremo más alejado, corre por la pared para llegar hasta un **cofre** y luego vuelve. Déjate caer por los salientes y mata a los enemigos que hay abajo. Usa un arma de uno de ellos para lanzársela al

monstruo

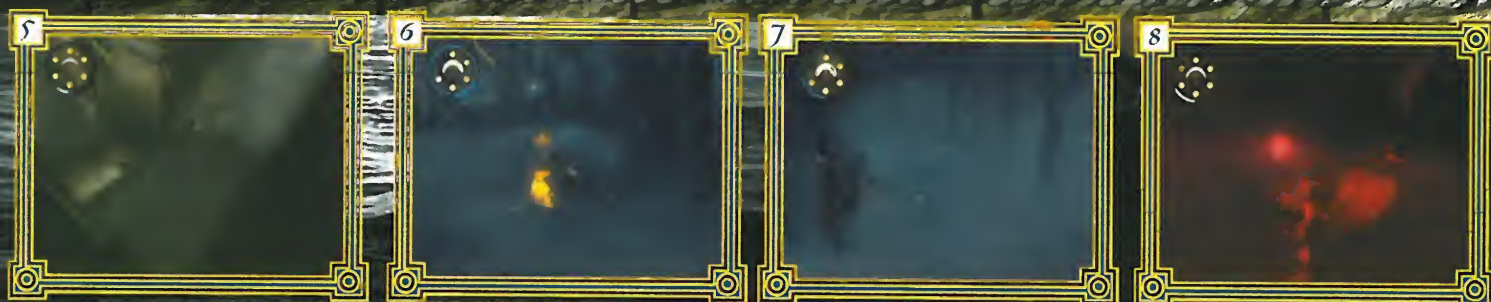
en la pared de la izquierda, luego sal corriendo y salta de vuelta a la plataforma. En el siguiente corredor, salta en la pared hacia arriba dos conjuntos de salientes hasta la parte superior, luego salta sobre el hueco y baja por la pendiente. En la puerta, tras activarse una escena cinemática vete por el pasillo matando a todos los monstruos que te ataquen. Al final, corre por la pared de la izquierda y salta de vuelta para agarrar la estalactita. Salta a la siguiente, luego a la plataforma y pulsa el plato. Ralentiza el tiempo, corre por la pared y salta a la estalactita en el lado más alejado de la plataforma más alta. Salta de una a la siguiente (07) para llegar a la puerta, ralentizando el tiempo si lo necesitas. Pasa bajo la puerta.

Corre por la pared al lado más alejado y mata a los enemigos usando un poder especial (08). Déjate caer en el agujero y pulsa el plato de presión (**SABLE DE LUZ**), para luego salir. Mata a más enemigos en la plataforma siguiente y pasa con cuidado las sierras en la bruma. Mata a la

#### SABLE DE LUZ

Quando te dejes caer en el hueco para pulsar el plato de presión, observarás una pared. ¡Golpéala para encontrar el sable de luz que puedes usar como arma secundaria!

silueta y corre por la pared izquierda para agarrar el saliente junto a la columna. Salta al saliente en el otro lado, luego muévete a la izquierda y cógete del saliente superior. Muévete más allá, salta de vuelta a otro saliente y vuelve de nuevo a tierra sano y salvo. Sal corriendo y mata al enemigo, luego corre por la pared una vez más para completar esta sección.







## Carrera por el Trono

### PARTE 1

**C**orre por la pared de la izquierda para llegar a la cuerda que allí cuelga. Sube hasta la parte superior de la cuerda, luego salta hacia atrás para llegar hasta el saliente en el lado opuesto. Mientras cuelgas de este saliente puedes moverte a la izquierda antes de saltar hacia atrás para agarrar la segunda cuerda. Balancéate en ésta hasta que puedas correr por la pared otra vez hacia el lado más alejado, antes de saltar al otro lado del hueco de nuevo para cogerte allí a un saliente (¿por qué no hay nada fácil?). Desde este saliente, muévete a la izquierda y elévate en el extremo más alejado. Pasa por la siguiente sala y salta a la plataforma. Ocúpate del monstruo que te ataca, luego vete hacia el final y tira del interruptor. Activarás una escena cinemática en la que el Príncipe se ve a sí mismo caído y luego un Golem te lanzará por una entrada de madera, ¡ouch! (01)

Sal de entre los restos y dirígete a la izquierda, corre por la pared a través del hueco (02) y acaba con el

monstruo que te espera en la pared. Agárrate a la cuerda y balancéate para coger velocidad, luego corre por la pared y salta de vuelta para aterrizar en la plataforma aguada. Desde aquí, agáchate bajo los brazos en movimiento del artilugio central, moviéndote de dentro hacia afuera, rodando por los huecos. Dirígete hacia el lado más alejado (03) y usa los postes que se proyectan desde el lado del edificio para balancearte hacia la plataforma lejana junto a la puerta (04). TSe activará una escena cinemática que te mostrará a donde tienes que dirigirte: ¡vete para allá!

Deslízate por la bandera roja a la derecha de la plataforma en la que te encuentras y actúa rápido con tus espadas en la parte inferior para enfrentarte con un par de enemigos que te están esperando en la plataforma de abajo (05). Como tus arenas se regeneran de forma automática, no es muy necesario que los "mates" tu mismo, y probablemente sea más fácil usar

Y para lanzarlos fuera del saliente a su muerte.

Dirígete al final de la plataforma y encontrarás la rueda que gira lentamente. Necesitas correr por la pared a través de los pinchos, lo que puedes hacer a la antigua usanza si tu coordinación es buena, aunque es mucho más fácil usar la ralentización. En el lado más alejado, necesitas una vez más rapidez con tu espada para matar a un enemigo que acecha (06). Pasa a través del desvencijado puente de madera y déjate caer por el lado derecho de la plataforma más alejada, aterrizando en un armero que frenará tu caída (y que te proporcionará una útil arma secundaria, si es que todavía no tuvieses una).

Dirígete por el corredor, usando el plato de presión para abrir la puerta. El siguiente pasaje que tomas está cargado de trampas (07), pero es bastante sencillo. Para pasar las trampas en las escaleras simplemente usa la ralentización y las dejarás atrás fácilmente. La siguiente sección

parece más difícil, pero puedes subir por la pared derecha del pasaje y moverte por él, saltándote las trampas. La única parte difícil que queda es asegurarte de que te dejas caer y te alejas del camino de la trampa de pared del final, pero esto lo puedes hacer fácilmente si vuelves a usar la ralentización. Rueda bajo la última trampa de cuchilla giratoria para completar esta sección.







## Carrera por el Trono

### PARTE 2

 cércate al borde de la plataforma y muévete a la derecha y alrededor de la esquina **[01]**. Déjate caer al segundo saliente, luego déjate caer de nuevo a la viga que sobresale debajo y a la derecha **[02]**. LSalta a la otra viga, a la derecha del Príncipe. Ahora salta a través de las cuchillas del molino (una vez más, la ralentización es tu mejor apuesta). Se activará una escena cinemática y, cuando termine, te encontrarás frente a una plataforma llena de perros rabiosos **[03]**. Da tajos a diestro y siniestro durante unos segundos y luego cuélgate del borde de la plataforma antes de que explote.

Cuando la plataforma esté despejada, sube en el pasamanos roto **[04]** y salta a través del hueco al tablón de madera que sobresale del balcón en el lado más alejado. Déjate caer por los salientes hasta que llegues a una plancha de madera que sobresale hacia la estructura central. Camina por esta

plancha y desde su extremo salta de vuelta al conjunto central de plataformas. Baja por la escalera y repite tu hazaña de saltar a través de los brazos del molino. En el corredor en el que te encuentras puedes guardar tu partida y después irte a la derecha. Déjate caer y continúa para matar al Golem **[05]**, antes de dirigirte al extremo más alejado de la plataforma en la que estaba y saltando a la estructura de madera **[06]** (esto puede ser familiar para ti, ya que lo has hecho antes siendo el Príncipe). Sube hacia arriba y mata a los enemigos en la plataforma en la parte superior.

Guarda tu partida y esquiva las trampas de la pared, luego baja por la escalera y salta de vuelta desde algunos metros de altura para esquivar las sierras. Corre por la pared hasta la bandera y baja por ella hasta el suelo. Tira del interruptor, entra en modo ralentizado y corre a través de la puerta, para rodar bajo las

trampas de cuchillas. Entra en la habitación principal para cambiar la historia **[07]**.

Después de la escena cinemática, entra en el corredor que hay delante y avanza esquivando por el pasaje lleno de trampas **[08]**. Como ya has hecho esto antes, ¡no debería ser demasiado difícil! La parte más difícil es correr por la pared izquierda y saltar a la derecha para agarrarte del saliente, para luego sincronizar tu paso por las cuchillas en movimiento **[09]**. Puedes usar la ralentización para hacer esto un poco más fácil si quieres, pero no uses las arenas de forma indiscriminada, ya que es fácil caer en la trampa de olvidar que, ahora que vuelves a ser el Príncipe, ya no se regeneran.

Después de franquear este obstáculo en particular, rueda bajo las trampas de cuchillas restantes **[10]** y sube por la escalera al final. Desde aquí, puedes saltar hacia atrás para tirar de la palanca **[11]** y correr a través de la puerta a la sala de acceso. ¡En este punto ya puedes guardar tu partida!





# Cambiando la Historia

**E**n este nivel es importante que **NO ESTROPEES NADA!** Es mejor que mueras y vuelvas a empezar en lugar de malgastar arenas rebobinando el tiempo. Después de hablar con Kaileena síguela a la habitación del trono. En una escena cinemática, el Príncipe se negará a luchar con ella, insistiéndole en que podrían cambiar la línea del tiempo. Kaileena sólo quiere luchar. Sin embargo, el Príncipe consigue lanzarle dentro del portal y enviarle al presente. Aquí es donde entras en acción, así que no pierdas tiempo en entrar en el portal (01). Sal de la habitación después de ser transportado por el tiempo para encontrarte de vuelta en una zona que pasaste

al principio del juego (02). Dirígete a la izquierda y corre pared arriba por el pequeño acantilado, agarrándote de la parte superior y elevándote.

Corre por la pared hasta el final hacia otra plataforma y vuelve a repetir el movimiento (solo que esta vez tienes que saltar hacia atrás justo al final). Sube al saliente que hay encima de esta plataforma y muévete hacia la izquierda, luego elévate y salta hacia atrás para agarrar el borde de otra plataforma.

Elévate allí y después continua para luego saltar a la plataforma y disfrutar de (**LA BATALLA FINAL**).

## LA BATALLA FINAL

El Jefe



■ Kaileena won't attack while you hang off the edge of the platform...



■ ... but her deadly sand tornados won't be so easy to avoid. Ouch!



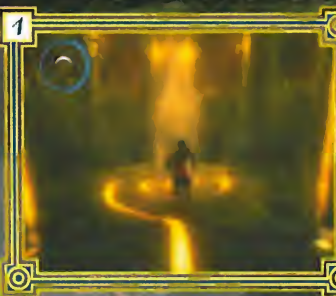
Kaileena es la más difícil de los jefes. Para empezar, mantén presionado 2 durante la escena cinemática antes de la lucha: cuando comience la batalla vendrá a por ti, ¡y si no estás ya retrocediendo, sufrirás algo de daño!

El mayor punto fuerte de Kaileena es su habilidad para ralentizar el tiempo. Si te golpea mientras estás en modo ralentizado sufrirás bastante, por lo que evítala a toda costa. Afortunadamente, no te atacará mientras estés colgando del borde de la plataforma, por lo que cada vez que ralentice el tiempo, ¡cuélgate! Muévete por el borde hasta que estés a un par de mandobles de ella y luego elévate cuando el tiempo vuelva a la normalidad. Puedes atacarle en el tiempo normal, pero es rápida bloqueando: es mucho más fácil que entres en modo ralentizado y que lo aproveches al máximo. Kaileena seguirá bloqueando, por lo que la táctica a seguir es propinar un par de golpes, rodar a la derecha o a la izquierda, propinar un par más, rodar de nuevo y así sucesivamente. Puedes seguir haciendo esto durante un corto espacio cuando el tiempo vuelva a la normalidad, pero no fuerces tu suerte: retírate a una distancia segura y prepárate a dejarte

caer por el borde si lanza un contraataque.

Una vez que haya perdido un tercio de su salud, levitará en el aire e invocará tres tornados de arena. Estos sí te dañarán si estás colgado del borde, así que no hay defensa posible. Lo mejor que puedes hacer es correr en círculos en medio de la plataforma. Te perseguirán y son más rápidos que tu, pero no giran bien. Así que espera a que uno esté justo detrás de ti y rueda lateralmente. Sigue corriendo y rodando en un círculo hasta que los tornados se apaguen. Cada uno dejará una arena que podrás recoger y usar con las tácticas contra Kaileena.

Cuando su salud baje a la mitad, entrarás en una lucha espada contra espada contra ella, así que aporrea (X) para forzarla a retroceder. Volverá a invocar a los tornados, así que vuelve a repetir el proceso de correr en círculos y rodar. Vuelve a entrar en la batalla, mientras sigues evitándola colgándote del borde y usando la ralentización para golpearle. Cuando le quede un cuarto de energía, intentará invocar a los tornados, pero ya sabes qué hacer. Recoge sus arenas cuando muera y usa la ralentización de tiempo ¡que te permitirá acabar con ella!



Truco

## FINAL ALTERNATIVO

Si has logrado encontrar y recoger las nueve mejoras de vida, serás recompensado con un final alternativo.

**Mejora 1** Métete a través de un agujero en la pared de una sala en la Torre del Agua.

**Mejora 2** De nuevo en la Torre del Agua, después de rodar bajo una puerta y girar una palanca, pasa por encima de algunas rocas.

**Mejora 3** En la Torre Mecánica, consigue que el Golem lance una roca a una puerta de madera.

**Mejora 4** Saca el altar en la habitación del trono después de salvar a Kaileena.

**Mejora 5** Un poco después de matar a un Golem de acero, golpea dos paredes en una habitación. El interruptor en la primera abre el corredor en la segunda.

**Mejora 6** En la biblioteca, después de saltar a las librerías, dirígete a la derecha por las vigas

circulares y salta a un saliente en la pared.

**Mejora 7** En la sala central, gira la palanca hacia la cosa que pusiste en la Espada de Serpiente. Dirígete a la derecha hasta una sección bajada, luego déjate caer y salta por la pared hacia abajo. Corre por la pared derecha y salta pared arriba, luego corre por la pared izquierda y salta pared abajo para agarrarte a un saliente.

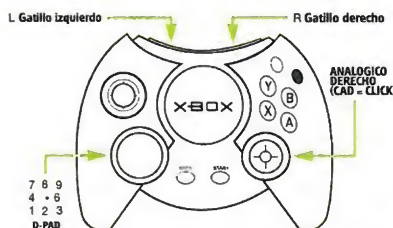
**Mejora 8** Cerca de la sala central hay una puerta con un cajón dentro. Sube encima de él y usa la Espada Escorpión para romperlo. Empuja el cajón contra la pared y úsalo para llegar a un saliente que te lleva hasta la mejora.

**Mejora 9** Rompe los objetos que hay a la izquierda de la escalera larga cerca del patio. Pulsa el botón en el otro lado, activa la ralentización, corre escaleras arriba y rueda por debajo de la reja.



# A-Z TRUCOS XBOX

## LOS MEJORES TRUCOS PARA XBOX



## CÓMO INTRODUCIR LOS CÓDIGOS

### DIRECCIONES Y BOTONES

Pulsa las direcciones en la cruzeta de dirección (D-pad), a no ser que se especifique expresamente una de las palancas analógicas.

CAL = Clic con la palanca Analógica Izquierda.  
CAD = Clic con la palanca Analógica Derecha.  
x2 / x3 = Presiona el botón dos / tres veces.

### COMAS

Los botones o direcciones separados por comas deben pulsarse UNO TRAS OTRO. Por ejemplo X, B, Y = pulsar X, luego B, luego Y.

### SÍMBOLO MÁS

Cuando los botones / direcciones tienen un símbolo más entre ellos debes pulsarlos JUNTOS. Por ejemplo L + R + A + B + + = pulsa L y R y A y B y ARRIBA (en el D-Pad) AL MISMO TIEMPO.

### MANTENER BOTONES

A veces hay que mantener los botones pulsados, muchas veces mientras se introduce una segunda parte del código que compone el truco. Por ejemplo: "mantén L + R y pulsa A, B y X" = "mantén L + R a la vez, y aprieta A, luego B, y luego X".

### DÓNDE INTRODUCIRLOS

Es vital que introduzcas los códigos en la pantalla correcta o es casi seguro que no funcionen. Algunos tienen que introducirse en cierto menú del juego, en la pantalla de Pausa, o durante el juego. Comprueba que estás introduciendo los trucos en el lugar correcto para que funcione tal y como esperas.

### RÁPIDOS Y PRECISOS

Es importante tener en cuenta que muchos de los códigos hay que introducirlos rápidamente para que funcionen. Normalmente se indicará en la descripción del truco, pero si no está indicado y el truco no funciona, prueba a introducirlo más rápido (normalmente en un máximo de dos segundos por truco). Ten en cuenta también que si te equivocas al introducir la secuencia del código éste no funcionará y tendrás que empezar desde el principio.

## ¡TRAMPAS POR DOQUIER CON UNA COMPLETA RECOPIACIÓN DE CÓDIGOS Y SECRETOS DE LA A A LA Z!

### 2002 FIFA WORLD CUP

#### EQUIPOS ALL-STAR

Los all-star secretos se desbloquean ganando la final de la Copa del Mundo con equipos de diferentes continentes. All-Stars europeos: Gana con cualquier equipo europeo. All-Stars sudamericanos: Gana con cualquier equipo sudamericano. All-Stars norteamericanos: Gana con cualquier equipo norteamericano. All-Stars africanos: Gana con cualquier equipo africano. All-Stars asiáticos: Gana con cualquier equipo asiático. All-Stars mundiales: Desbloquea el resto de los equipos All-Stars.

### AGGRESSIVE INLINE

#### TRUCOS

Todas estas contraseñas se introducen en la pantalla de Trucos.

Desbloquea todos los niveles y piezas del Editor de Parques: ↑↑↑↑↑↑↑↑ BABA  
Desbloquea todos los personajes: ↓↓↓↓↓↓↓↓  
Desbloquea todas las llaves: SKELETON  
Medidor de zumo inagotable: KHUFU  
Medidor de zumo no baja (a no ser que te caigas): ++++++↑↑↑↑↑↑ AI  
Supergiro: ++++++↑↑↑↑↑↑  
Movimientos de manos perfectos: QUEZDONTSLEEP  
Plantas de manos perfectos: JUSTIN BAILEY  
Grinds perfectos: BIGUPYASELF  
Paredes de baja gravedad: ↑↑↑↑↑↑↑↑ ABABS

#### SECUENCIAS CINEMÁTICAS

Secuencias cinemáticas: Completa todos los retos normales en un nivel para desbloquear su secuencia FMV. Códigos de trucos: Recoge todas las cajas de zumo en un nivel para revelar un código de truco. Skates poderosos: Completa todos los retos de un nivel. Ultra Skates: Completa todos los niveles al 100%.

#### COMUNICACIÓN POR RETOS

Completa todos los retos de un nivel para desbloquear su personaje extra...

Movie Lot: The Bride  
Civic Centre: Goddess  
Industrial: Junkie  
Boardwalk: Captain  
Cannery: Diver  
Airfield: Bombshell  
Museum: Mummy

### ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

#### MODOS TRUCOS

Pausa el juego y pulsa R x2, L, R, L x2, R, L, R x2, L, R, L x2, R, L. Luego ve a la pantalla de Opciones y selecciona Trucos (Cheats) para hacer aparecer las siguientes opciones: Ganar con trampa (Cheat Win), Limpiar niebla de guerra (Clear Fog Of War), Activar todos los niveles (Enable All Levels), Dame \$10.000, Jugador invulnerable, Mostrar LZs, Activar espionaje de unidad (Toggle Unit Spying).

#### SOMBREADO DE CELDAS

Crea una pista de sonido en el dashboard de Xbox llamada "GIGGLES". Esto le dará al juego un aspecto de sombreado de celdas. Borra o renombra la pista de sonido para devolver al juego sus gráficos normales.

#### ALTER ECHO

Introduce ↑ x2, ↓ x2, ←, →, como código durante el juego, mantén BACK y presiona uno de los siguientes botones...

Recobrar salud: +  
Recobrar dilación del tiempo: Y  
Quitar / Poner HUD: AMPED 2

#### CONEJITO ROSA

Para jugar como conejito rosa introduce SANTACRUZED todo en mayúsculas, en la pantalla de Trucos (la encontrarás en Opciones).

#### CÓDIGOS

Introduce estos códigos conservando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de Trucos (en Opciones). El código desaparecerá de la caja de texto si es válido. Nota: Los trucos impedirán que guardes tu progreso y jugar partidas multijugador.  
Desbloquear todos los niveles: AllLevels  
Desbloquear todos los personajes: AllMyPeeps  
Desbloquear el conejito rosa: Bunny  
Estadísticas al máximo: MaxSkills  
El jugador no se cae nunca: DontCrash  
Sin colisiones con los otros participantes: NoCollisions

El personaje se mueve más rápido: FastMove

Todas las pistas están heladas: Alice  
Baja gravedad: LowGravity  
Girar más rápido: SuperSpin  
Desbloquear todos los videos: ShowRewards  
Desactivar trampas: NoCheats

### ARMED AND DANGEROUS

#### CONTRASEÑAS

Introduce estas contraseñas en la pantalla de Trucos, en el menú de Opciones.

Munición infinita: A, L, x2, B, O, L, x2  
Invencible: X, x3, R, A, L, x2, Y  
Modo Dios: Y, A, B, X, B, A, x2, L  
Jugar cualquier nivel: Y, O, L, A, R, x2, Y  
Ver cualquier película: A, Y, A, Y, O, R, A, Y  
Llenar barra de salud: X, R, A, Y, O, B, A, R  
Llenar municion: O, B, A, R, x2, A, L, O  
Cabezones: L, O, B, O, x2, B, O, L  
Manazas: R, O, X, L, O, R, x2, Y  
Pies grandes: R, O, Y, A, L, B, O, X  
Topsy Tuvy: Y, A, B, x2, A, B, O, x2

#### INCREMENTAR LA VELOCIDAD

Corre hacia delante y pulsa el botón de salto. Salta de nuevo en el momento en que aterrices; si lo haces bien, tu personaje se moverá más rápido. Sigue haciendo esto y el personaje se irá acelerando hasta que dejes de saltar o cometas un error.

### BAD BOYS II

#### DESbloqueAR TODO

Ve a la pantalla del título y pulsa B, ↑, X, Y, →, ↓ para desbloquearlo todo. Oírás un disparo si lo has hecho bien.

### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

#### CÓDIGOS EN JUEGO

Introduce estos códigos mientras juegas.  
Menú de trucos: Mantén L+R+A+B+X+Y y pulsa START.  
Nivel 10 & 500.000 en oro: Mantén L+R+A+B+X+Y y pulsa O.  
Nota: Este código sólo puede utilizarse una vez por archivo de partida guardada.

#### DESbloqueABLES

Drizt: Completa el juego en cualquier dificultad.  
Dificultad Extrema: Completa el juego en cualquier dificultad.

Artemio: Completa el juego en dificultad Extrema.

#### OBJETOS DUPLICADOS

Para duplicar objetos necesitarás dos controladores y dos personajes exportados diferentes.

Paso 1: Carga el personaje que posee los objetos específicos que deseas duplicar, y luego carga otro personaje en la ranura del segundo jugador.  
Paso 2: Deja los objetos que deseas duplicar y permite que el otro personaje los recoja.

Paso 3: Exporta el personaje que tiene los objetos antes de devolverlos a su propietario original.

Paso 4: Carga el personaje que acabas de exportar en la ranura del jugador 2, quien tendrá los objetos duplicados.

#### REPETIR MISIONES PARA EXPERIENCIA

La mayor parte de los personajes tienen misiones que les permiten comprar puntos de experiencia de ciertos PNJ. Este truco te permitirá repetir las misiones y comprar más y más puntos de experiencia.

Paso 1: Guarda tu partida y compra los puntos de experiencia del personaje que llevas.

Paso 2: Exporta el personaje.

Paso 3: Carga el juego que guardaste en el Paso 1 y carga el personaje que exportaste. El personaje tendrá la experiencia que compraste y la misión volverá a estar activa.

### BATMAN VENGEANCE

#### TRUCOS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla principal del menú; si lo haces bien oírás un sonido.

Menú de trucos: L, R, L, R, x2, Y, x2

Nota: Pausa el juego, selecciona los movimientos poderosos (pulsa A), y luego pulsa → para entrar en el menú de trucos.

Batarangs infinitos: L, R, O, Y

Batarangs eléctricos infinitos: L, R, B, O, L

Personajes extra: ←, →, ↓, O, L+R, START

### BEYOND GOOD & EVIL

#### MINI-JUEGO MARBLE

Recoge las 88 Perlas para desbloquear este mini-juego en un M-Disk.

#### M-DISK ANIMAL

Haz una fotografía de todos los animales del juego para recibir el M-Disk Animal.

### BLOODRAYNE

#### CÓDIGOS

Introduce estos códigos en el menú de trucos. Un mensaje confirmará que lo has hecho bien.

Selección de nivel:

Nota: Ahora selecciona Nuevo en el menú principal, mantén X y pulsa A.  
Nivel secreto de Louisiana: BRIMSTONEINTEBAYOU  
Congelar enemigos: DONTFARTONOSCAR  
Llenar sangre: ANGRYXXXINANEHOOKER  
Modo Dios: TRIASSASSINDONTDIE  
Desmembramientos gratuitos: INSANECIBSMODEGOOD  
Juggy: JUGGYDANCESQUAD  
Recobrar salud: LAMEYANKEEDONTFEED  
Mostrar armas en el cuerpo: SHOWMEMYWEAPONS  
Factor de tiempo: NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE

ONTHELEVEL

### BREAKDOWN

#### FINALES BUENO Y MALO

Para el final bueno salta del helicóptero al final del juego y dirígete hacia Alex cuando el Efecto Péndulo forme un orbe a su alrededor. Para el final malo, quédate dentro del helicóptero.

#### DESbloqueABLES

Galería: Las imágenes se desbloquean a medida que progresas en el juego.

Reproductor de música: La música se desbloquea a medida que avanzas en el juego.  
Trailer: Acaba el juego con el final bueno.  
Dificultad: Completa el juego en dificultad Normal o superior.

Experto: Completa el juego en dificultad Normal o superior.

### BRUTE FORCE

#### CÓDIGOS DE PÉNDULO

Introduce los siguientes códigos como nuevos nombres de perfil, y utilízalos en tu campaña guardada. No necesitas empezar desde el principio.

Modo dibujos animados: HVYMTL

Compañeros de equipo más precosos: DEADAIM

El jugador resiste más daños: DBLDAY

IA más dura: BRUTAL

Mejor defensa: ERINROBERTS

Personajes más fuertes: MATISOELL

IA estúpida: SPRAGNT

### BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

#### DESbloqueAR ARMAS

Mina: Completa el Zoo Sunnydale

Cementerio: Completa el Cementerio

La Iniciativa: Completa la Vieja Mina

#### DESbloqueAR PERSONAJES

Vampiro: Completa la Caja Mágica

Vampiresa: Encuentra todos los secretos de la Caja Mágica

Esqueleto Zombi: Encuentra todos los secretos del cementerio

Tara: Completa la Fábrica de Sangre

Demonio Zombi: Encuentra todos los secretos de la Fábrica de Sangre

Bestia Murciélago: Completa la Caja Mágica Revisada

Zombi Maligno: Encuentra todos los secretos de la Caja Mágica Revisada

Materani: Encuentra todos los secretos de Downtown Sunnydale

Paciente Sicológico: Completa el Hospital Sunnydale

Sid: Encuentra todos los secretos del Hospital Sunnydale

Esclavo Sadomasoquista: Completa el Instituto

Ama Sadomasoquista: Encuentra todos los secretos del Instituto

Faith: Encuentra todos los secretos que esconde la Vieja Mina

Kakistos: Completa La Iniciativa

Soldado Zombi: Encuentra todos los secretos de La Iniciativa

Chainz: Completa el Centro Comercial Sunnydale

Abominador: Encuentra todos los secretos del Centro Comercial Sunnydale

Gorila Zombi: Encuentra todos los secretos del Zoo Sunnydale

Chris: Completa La Primera Guarida

Joss Whedon: Encuentra todos los secretos de La Primera Guarida

#### DESbloqueAR ENTREVISTAS Y COMENTARIOS

Entrevista a Anthony Head: Completa la Caja Mágica

Entrevista a Amber Benson: Completa el Cementerio

Entrevista a Nicolas Brendan: Completa la Fábrica de Sangre

Entrevista a Robin Sachs: Completa la Caja Mágica

Cómic Chaos Bleeds: Completa Downtown Sunnydale

Comentarios de James Masters: Completa el Hospital Sunnydale

Comentarios de Anthony Head: Completa el Instituto

Comentarios de Amber Benson: Completa la Vieja Mina

Comentarios de Nicolas Brendan: Completa La Iniciativa







**B**  
**C**  
**D**  
**E**  
**F**  
**G**  
**H**  
**I**  
**J**

Medallas	Recompensa
1	Fotografías de producción 1
2	Fotografías de producción 2
3	Fotografías de producción 3
4	Fotografías de producción 4
5	Fotografías de producción 5
6	Actualización arma helicóptero
7	Fotografías de producción 6
8	Serena
9	Fotografías de producción 7
10	Actualización arma tanque
11	Nivel bajos fondos
12	Actualización arma Cayenne
13	Fotografías de producción 8
14	Mya
15	Actualización arma Vanquish











## PROJECT ZERO

### BONOS NORMALES

Completa el juego en dificultad normal y guarda la partida. Ahora carga Clear Data para desbloquear los siguientes items:

- Modo batalla, dificultad pesadilla, lista de fantasmas, prueba de sonido y opciones de función especial
- Vestidos especiales 1 y 2
- Función zoom en cámara

### BONOS PESADILLA

Completa el juego en dificultad pesadilla para ver un final alternativo. Guarda el juego y carga Clear Data para desbloquear los siguientes items:

- Opción dificultad fatal
- Vestidos especiales 3 y 4

### BONOS FATAL

Completa el juego en dificultad fatal. Guarda el juego y carga Clear Data para desbloquear los siguientes items:

- Selección de capítulo
- Vestido especial 5
- Función de cámara "Ninguna"

### OTRAS FUNCIONES DE LA CÁMARA

**Sentido especial:** Completa el modo batalla con cualquier rango.  
**Especial:** Complete el modo batalla con rango 5.  
**Zero especial:** Completa la lista de fantasmas y acaba el juego.

## PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

### DESBOQUEABLES

Debes completar el juego en diferentes modos de dificultad para desbloquear películas de concepto, modos extra y pieles de personaje. Las misiones de bonificación se consiguen encontrando los gnomos desmembrados a lo largo del juego. Si recoges todos los gnomos, desbloquearás un nivel extra llamado "Gnomotron".

### TRUCOS

Ilumina la opción de contenidos extra en el menú principal y pulsa R. Introduce los siguientes códigos para activar los trucos; verás un mensaje cada vez que lo hagas correctamente.

### Trucos:

Todos los poderes: 537893  
 Súper PSI: 456456  
 Resistencia a las balas: 584975  
 Munición infinita: 978945  
 Sin cabeza: 987978

### Modos Extra:

Modo Arcade: 05051979  
 Modo Cooperativo: 07041979  
 Modo Oscuro: 465486

### Misiones Extra:

Floor Of Death: 05120926  
 Panic Room: 76635766  
 Up & Over: 020615  
 Stoplights: 945678  
 Gasoline: 9442662  
 Bottomless Pit: 154897  
 TK Alley: 090702  
 Gearshift: 154684  
 Tip The Idol: 428584  
 Psi Pool: 565485  
 Aura Pool: 659785  
 Bouncy, Bouncy: 568789  
 Gnomotron: 456878  
 Survival: 7734206

### Pieles:

Nick Stryker (Entrenamiento): 564689  
 Nick Stryker (Urbano): 484646  
 Nick Stryker (Wasteland): 975466  
 Nick Stryker (Camuflaje): 456498  
 Sara Blake (Por defecto): 135488  
 Sara Blake (PSI): 468799  
 Sara Blake (Suicidio): 231644  
 Tonya Blake: 678999  
 Mariena Kessler (Por defecto): 489788  
 Mariena Kessler (Pieles): 136876  
 Mariena Kessler (Bikini): 135454  
 Mariena Kessler (Sarajevo): 65496873  
 El General (Por defecto): 459797  
 El General (Payaso): 431644  
 Edgar Barret (Por defecto): 497878  
 Edgar Barret (Estilo años 70): 196001  
 Edgar Barret (Entrenamiento 2): 196002  
 Edgar Barret (Entrenamiento 3): 196003  
 Edgar Barret (Entrenamiento 4): 196004  
 Edgar Barret (Entrenamiento 5): 196005  
 Edgar Barret (Entrenamiento 6): 196006  
 Jov Leonov: 468987  
 MP1: 321646  
 MP2: 698799  
 MP3: 654659  
 Jack: 698798  
 Soldado UN: 365498  
 Soldado Crispy: 454566  
 Bata laboratorio: 998789  
 Trabajador de muelle: 364654  
 Dr Kimiko Jones: 978798  
 Scorpion: 546546  
 Wei Lu (Por defecto): 231324  
 Wei Lu (Dragón): 978789  
 Wei Lu (Tranquilidad): 654654

## RALLISPORT CHALLENGE

### TRUCOS DE NOMBRE

Introduce cualquiera de los siguientes códigos como nombre de conductor para desbloquear coches y pistas extra.

WheelToWheel Bonificaciones Experto  
 TheGoodStuff Bonificaciones Clásico  
 Geronimo Bonos Unlimited y Colina Abajo  
 TheLongHaul Bonos Unlimited y Resistencia  
 NoHoldingBack Todos los bonos Unlimited

### KIT CITROEN Xsara

Gana el Rally del Mediterráneo.

### NISSAN MICRA

Gana el Pro Rally Cup.

## COCHES OCULTOS

Introduce estos códigos mientras ves los créditos, en la pantalla de opciones.

Citroen Xsara Kit Car: +, +, A, +, +  
 Nissan Micra: +, +, A, +, +  
 Ford RS200: +, +, A, +, +  
 Renault 5 Turbo: +, +, A, A, +  
 Saab Viggen: +, +, +, +, A

## RED DEAD REVOLVER

### DESBOQUEABLES

Desbloquea los trucos y efectos de un jugador, además de las armas extra multijugador, niveles y personajes completando cada nivel para un jugador con una clasificación de Bien o Excelente, o bien su reto de caza recompensas (desbloqueado al finalizar el juego).

### Trucos:

Muerte de bala Capítulo 20 (Recompensa)  
 Pistola de oro Capítulo 25 (Recompensa)  
 Deadeye infinito Capítulo 24 (Recompensa)  
 Invulnerabilidad Capítulo 27 (Recompensa)  
 Sin distorsión Capítulo 21 (Recompensa)  
 Sin HUD Capítulo 18 (Recompensa)  
 Estrellas tristes Capítulo 17 (Recompensa)

### Efectos:

Deadeye Incrementado (1) Capítulo 6 Bien  
 Deadeye incrementado (2) Capítulo 14 Excelente  
 Deadeye incrementado (3) Capítulo 24 Bien  
 Incrementado Máximo salud (1) Capítulo 7 Bien  
 Incrementado Máximo salud (2) Capítulo 13 Excelente  
 Incrementado Máximo salud (3) Capítulo 20 Bien

### Personajes:

Bad Bessie Capítulo 8 Excelente  
 "Bloody" Tom Capítulo 2 Bien  
 "Big Oaf" Whitney Capítulo 2 Excelente  
 Buffalo Capítulo 19 Bien  
 Colonel Daren Capítulo 20 Excelente  
 Cooper Capítulo 8 Bien  
 "Curly" Shaw Capítulo 2 (Recompensa)  
 Dan Capítulo 12 Bien  
 "Dig" Fowler Capítulo 9 (Recompensa)  
 Falling Star Capítulo 1 (Recompensa)  
 Fidget Capítulo 6 (Recompensa)  
 Gabriel Navarro Capítulo 19 Excelente  
 General Diego Capítulo 22 Excelente  
 Governor Griffon Capítulo 27 Excelente  
 Grizzly Capítulo 15 (Recompensa)  
 Holstein Hal Capítulo 11 Excelente  
 Jason Cornet Capítulo 25 Excelente  
 Mr Black Capítulo 10 Excelente  
 Mr Kelley Capítulo 24 Excelente  
 Natalie Capítulo 12 (Recompensa)  
 "Pig" Josh Capítulo 6 Excelente  
 Professor Perry Capítulo 7 (Recompensa)  
 Rico Pedrosa Capítulo 5 Excelente  
 Shadow Wolf Capítulo 15 Bien  
 Sheriff Bartlett Capítulo 5 (Recompensa)  
 Sam Capítulo 12 Excelente  
 "Sissy" Fess Capítulo 8 (Recompensa)  
 "Smiley" Fowler Capítulo 17 Excelente  
 Smitty Capítulo 11 (Recompensa)  
 Standing Snake Capítulo 15 Excelente  
 "Twiggy" Phelps Capítulo 3 (Recompensa)  
 "Ugly" Chris Capítulo 3 Bien  
 Niveles:  
 The Bridge Capítulo 13 Bien  
 Broken Creek Capítulo 1 Excelente  
 Fallen Peak Capítulo 13 (Recompensa)  
 Ghost Town Capítulo 10 Bien  
 Mansion Grounds Capítulo 11 Bien  
 The Mine Capítulo 17 Bien  
 The Ranch (1) Capítulo 25 Bien  
 The Ranch (2) Capítulo 22 Bien  
 Sunset Canyon Capítulo 14 (Recompensa)  
 Widow's Patch Capítulo 3 Excelente

### Potenciadores de arma:

Cargador Capítulo 7 Excelente  
 Vieja pistola Capítulo 1 Bien  
 Rifle Capítulo 5 Bien  
 Pistola Escorpión Capítulo 27 Bien  
 Revólveres remelos Capítulo 14 Bien

### SALIDA AVANZADA

Crea un nuevo perfil y usa un solo espacio como nombre. Cuando guardes el perfil tu nombre se cambiará a "RSTAR" y algunos de los extras estarán ya desbloqueados.

## RETURN TO WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

### WOLFENSTEIN 3D

Para desbloquear el Wolfenstein 3D original completa el juego. Podrás seleccionarlo desde el menú Campaña.

## ROADKILL

### TRUCOS DE MAPA

Introduce estos códigos en la pantalla del mapa, tras haber pausado el juego.

100.000 dólares: Y, B, Y, B, X, A, X, A, +, +  
 Restaurar salud: X, B, X, B, X, B, X, B  
 Munición infinita: Y, X, X, B, Y, X, X, B

## Nivel RIOT

Incrementado: Y, B, A, X, Y, B, A, X, +

decrementado: Y, B, A, X, Y, B, A, X, -

Tornado: Y, B, A, X, X, A, B, Y

## ROCKY

### TRUCOS

Mantén R en el menú principal e introduce estos códigos.

Todos los boxeadores normales: +, +, +, +, +, L  
 Todos los boxeadores normales y estatua de Rocky: +, x3, +, +, L  
 Todos los boxeadores: +, +, x2, +, x2, L  
 Daño doble puñetazo: +, +, +, +, +, L  
 Boxeo a doble velocidad: +, +, +, +, +, L  
 Estadísticas máximas en exhibición y torneo: +, +, x2, +, +, L  
 Estadísticas máximas en modo película: +, +, x2, +, +, L  
 Victoria inmediata: +, x2, +, x2, +, L  
 Nota: Pulsa + + O durante la pelea, en modo película.

## 6

## SECOND SIGHT

### MINI JUEGOS OCULTOS

Escondidos en algunos niveles encontrarás disquetes. Cuando los introduzcas en un ordenador, cada disquete te dará acceso a un mini juego.  
 X-Space '92: Lo encontrarás en el estante superior dentro del almacén del Nivel 6: Madness.  
 Earth Impact: Está en la sala de descanso del Nivel 8: Reliance.

## SEGA GT 2002

### RECOMPENSA CARTAS OFICIALES

#### TEMPORADA 1

Etapas	Premio	Tipo
1-1 Speed Ring 2002	Elan Sr.1	Coche para comprar
1-2 Tide Street Battle	COSMO Sport	Coche premio
1-3 Rampart Cup	Z432R	Coche para comprar
2-1 Spirit Hawk Cup	Berlina Corsia 1000TCR	Coche premio
2-2 Imperial Garden 2002	Skyline 2000GT-R	Coche para comprar
2-3 Desert Heat Cup	Racing Suspension Abarth 131 Rally	Actualización
3-1 The Emerald Challenge	Skyline GT-R Racing 300SL	Coche premio
3-2 Windmill Cup	Racing Brakes Zero	Coche premio
3-3 Burning Wheel Cup	Savanna RX-3 Racing	Coche premio
3-4 Summer Solstice Cup	CORVETTE Stingray	Coche para comprar

4-1 Dancing Horizon Cup	Mustang Tipo 33	Coche premio
4-2 Eagle Flight	GT390	Coche premio
4-3 Ironside International	GT Concept	Coche para comprar
5-1 Rolling Flame Cup	Racing Tyres Quattro	Actualización
5-2 Autumn King Cup	Pacing Intercooler 240Z Racing	Actualización
5-3 Raging Typhoon	Impreza 22B STi	Coche premio
5-4 Ardent Wind Cup	Super Seven R500R	Coche premio
5-5 The Huntsman International	Ford GT	Coche premio
6-1 World Tournament	Viper GT5-R	Coche premio

#### TEMPORADA 2

Etapas	Premio	Tipo
1-2 Autumn King Battle	Neumáticos Súper Racing	Actualización
2-1 Eagle Flight	Reducción de peso Step 4	Actualización
2-3 The Huntsman International	Super Racing Intercooler	Actualización
3-1 Raging Typhoon	Suspensión original mejorada	Actualización
3-3 Rampart Cup	Frenos Súper Racing	Actualización

### RECOMPENSAS DE EVENTOS EN CARRERA

Nota: El premio especial se obtiene ganando tres posiciones en la vuelta final (por ejemplo, del 4º puesto al 1º).

#### TEMPORADA 1

Etapas	1er Premio	Premio especial
Drag Race	Dodge Charger	Chevy Chevelle
Batalla 70's	Jaguar MK2	Toyota Celica Racing
Batalla 80's	Nissan Mid 4	Toyota Supra 2800GT
Batalla 90's	-	Mazda RX-7 Type R2
Hot Hatch	Renault Clio Sport V6	Peugeot 205 T16
Super Car	Toyota 2000GT	Lotus Esprit '77

#### TEMPORADA 2

Etapas	1er Premio	Premio especial
Batalla 90's	Ford GT90	-
Hot Hatch	Muffler/Air Cleaner	-
Group B	Step 3 Turbine	Toyota MR2 Group S
Monsters	Caspi	-
Super Car	Step 3 NA Tune	-
Touring Race	Estrellación 4WD Rally	-
Winding Road Race	-	-

## ACTUALIZACIONES Y PIEZAS GRATUITAS

Cuando compres una pieza o actualización, si tu dinero en total es exactamente igual al dinero que cuesta lo tendrás gratis. Por ejemplo, si tienes exactamente 10.000 dólares y compras un ROM modificada que cuesta 10.000 dólares, la obtendrás sin tener que pagar por ella.

## SEGA SOCCER SLAM

### TRUCOS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla del título (vuelve a introducirlo para desactivarlo).

Pelota de playa: R, +, x2, +, Y, X  
 Pelota caja: R, +, +, +, Y, X  
 Pelota caja negra: R, +, x2, +, X, X2  
 Pelota tierra: R, +, x2, +, X, X2  
 Pelota ojo: R, +, +, +, X, X2  
 Pelota bloque de construcción: R, +, +, +, Y, X2  
 Pelota de niños: R, +, +, +, X, Y  
 Pelota vieja escuela: R, +, +, +, Y, X  
 Pelota lata oxidada: R, +, +, x2, Y, X2  
 Bola de billar: R, +, +, x2, Y, X2  
 Modo cabezón: L, R, +, x2, X, Y  
 Modo grandes golpes: X, Y, X, Y, X, Y, +, +, +, +, +, +  
 Modo película clásica: L, R, +, +, +, Y, X  
 Modo Spotlight infinito: L, R, +, +, +, X, X2  
 Turbo infinito: L, R, +, +, +, X, X2  
 Modo máxima potencia: Y, X, Y, X, Y, X, +, +, +, +, +, +  
 Modo película moderna: Y, X, Y, X, Y, X, +, +, +, +, +, +  
 Cabeza de Remy Saville: R, +, +, +, X, Y  
 Cabeza de Rob Willock: R, +, +, +, Y, X  
 Modelos de equipo alternativos: X, Y, +, x4  
 Todos los items de personajes: +, X, +, X, +  
 Todos los estadios: R, X2 +, x2, +, x5, x, x2

## SERIOUS SAM

### CHEAT MODE

Ve al menú principal, mantén pulsada la palanca analógica izquierda, y pulsa O, +, Y. Una opción de trucos aparecerá en el menú.

### MODO MENTAL

Completa el juego en dificultad Serious.

## SIMS

### TRUCOS

Pulsa L+R simultáneamente en el menú principal para que aparezca el menú de trucos. Ahora entra los siguientes códigos.

### MIDAS

Desbloquea todos los objetos, pieles y juegos para dos jugadores (excepto Party Motel).

### FREEALL

Te permite comprar todos los objetos disponibles sin cargo.

### PARTY M

Desbloquea el modo de dos jugadores Party Motel (debes comenzar un juego nuevo para abrir el menú de bonos en el menú principal).

### SIMS

Desbloquea el modo The Sims

### FISH EYE

Mientras juegas, pulsa + repetidamente hasta conseguir el modo en primera persona

## SIMS TOMAN LA CALLE

### TRUCOS

Pulsa L, O, +, X, + en el juego, sin hacer pausa, para que aparezca un gnomo. Conseguirás \$10.000 cada vez que uses el gnomo, y puedes entrar los siguientes códigos...

### Todos los objetos desbloqueados:

O, +, Y, +, R

### DESBOQUEAR LAS INTERACCIONES SOCIALES

Todas las habilidades sociales:

L, R, A, +, +

## SOLDIER OF FORTUNE II

### CÓDIGOS

Mientras juegues, pulsa la palanca analógica izquierda mientras entras los siguientes códigos. Un mensaje confirmará que lo has hecho bien.

Todas las armas:

X, Y, A, B

• A, Y, +

• B, A, +

• B, A, Y, X

Modo Dios: B, A, Y, X

Nota: Pulsa + en la cruceta para seleccionar cualquier arma desde el menú.

## SONIC HEROES

### NIVELES EXTRA PARA 2 JUGADORES

Para desbloquear niveles adicionales en el modo de dos jugadores, colecciona emblemas en el modo de un jugador (te los dan por completar niveles satisfactoriamente con un grado A). Los siguientes niveles pueden desbloquearse:

20 emblemas Nivel 2  
 40 emblemas Nivel 3  
 60 emblemas Nivel 4  
 80 emblemas Nivel 5  
 100 emblemas Nivel 6  
 120 emblemas Nivel 7

### PELÍCULAS Y CANCIONES

Completa todos los niveles con cada equipo para desbloquear una película de ellos en el Teatro CG. Haciendo esto también desbloquearás la habitación de Audio.

### NIVEL SECRETO

Completa el juego con los cuatro equipos para ver los créditos y desbloquear un nivel secreto, El Jefe Final

### PIEL METALIZADA

Selecciona un nivel de dos jugadores y mantén pulsado A+Y hasta que comience el nivel. Tu equipo tendrá ahora una piel metalizada

## SPIDER-MAN: THE MOVIE

### TRUCOS

Juega como Capitán Stacey CAPTAINSTACEY  
 Juega como Duende Verde FREAKOUT











## Náutica



## Motor y Tuning



## Videjuegos



## Música



## Animales y Plantas



## Hobbies y entretenimientos



## T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)



# El fruto de la buena comunicación



## HIMNOS

Barcelona  
 Real Madrid  
 Cara al sol  
 Athletic Bilbao  
 H. de España  
 H. Republicano  
 Atletico Madrid  
 Champions League  
 La internacional  
 Betis  
 Els segadors  
 Sevilla FC

## TECHNO-DANCE

84226	Cafe del ma
-------	-------------

**CINE/TV**

84937	Kill Bill
84067	El Exorcista
84724	El bueno, el malo, feo
84440	El señor de los anillos
80017	Misión Imposible
80143	La Pantera rosa
84759	Gladiator
84064	Star Wars
83883	Fraggle Rock
80096	Pulp Fiction
80025	Los Simpsons
85083	Aquí no hay quien viva
80044	Rocky
80125	Mortal Kombat
84207	El Padrino

80056 Insomni  
85121 Boatsy boatsy bo

84203	Dos gardenias
83814	Satisfaction
85046	Pump it up
84973	Call on me
85037	Flashdance
84926	Despre tine

**POP/ROCK**

80726	No woman no cry
80239	Final Countdown
84943	Accidentally in love
80111	Sweet Child of Mine
85061	Just lose
83655	Thunderstruck
80217	Satisfaction
80298	Master of Puppets
84624	The trooper

**IMITACIONES DE FAMOSOS**

PORTERO  
TORRENTE  
BORIS  
RAMBO  
POCHOLO  
AZNAR  
PAPUCHI  
PUJOL  
POZI  
LMOYA  
PREYES  
BUSTAM  
SHINCHAN  
PUERTORICO  
VELANEGRA  
MAIRENA  
RUIZMATEOS

...un poquito de por favor.  
 ¿Te lo vas a creer???  
 Histórico como siempre  
 No siento las piemas...  
 De locura... ¡A tope!  
 ¡Sin comentario!  
 Eso sí que es rammm  
 ¡Espeluznante!  
 Borracha... ¡Miffo!  
 ...A ras, a ras!  
 Soy yo, el móvil  
 Joder tío cógelo porque...  
 La risa del niño travieso  
 "Y essssooo"... Inconfundible  
 Sólo hay una para decirlo así...  
 Que poderlo tengo en el co...  
 ...Que te pego, ¡Leche

**El: Envía MAXI BORIS al 7484 y la voz de BORIS te avisará cuando te llamen**



**ENVÍA**  
**JUEGA**

**Código**  
**JUEGO**

**AI**  
**7484**

El Envío JUEGO 1234 al 7484 para jugar a toda pantalla al BLOCKS

Ej. Envía JUEGA 1272 al 7484 para jugar a toda pantalla al BLACKS DIAMOND!



Copyright

© 2004 Ducati®. All rights reserved. 1230



\_\_\_\_\_

100





























Comercializadoras: DRI FÁBRICAS Y CONSUMIDORES SALES Abasco 1750 768 1 4 37600 47070 48000 41600 41600 4385 3800 4270 4600 4575 46800 46700 47000 1850 1680 1410 4270 4230 4800 4650 4800 4820 7200 7600 7810 7850 7700 N-Gage N-GageDD Panasonic 1300 180 170 Saegem mvw55 mvw85 mvw7 mvw5 mvw1